

POČÍTAČOVÉ

HRY

EXCALIBUR

* číslo 8

* ročník 1991

* LEVEL 12

14,- Kčs

AMIGA * ST * PC COMPATIBLE * ATARI * COMMODORE 64 * ZX - SPECTRUM * DIDAKTİK * A DALŠÍ



ENIGMA

FORCE

F-19

GODS

RAILROAD TYCOON

PARADROID

CADAVER

LEVEL 12

EXCALIBUR ★ 8

16 Ne
Ano 8

8

16 Ne
Ano 8

Thunder Cats	mapka	2
Gods	tip na hru roku	4
Mega-lo-Mania		5
Flightsimulator II		5
Battle Command		5
F-15		6
Heroquest		6
Warlords		7
Battle Command	popis misi	8
Paradroid		9
Railroad Tycoon	návod	10
F-19	ovládání	11
Leisure Suit Larry II	návod a mapkami	12
Strike Force Harrier	ovládání	13
S		14
Žebříčky nejlepších her		15

Soko-Ban level 14	(hlavolam)	16
Rejstřík 1.ročníku Excaliburu		18
Powermonger	další návody	19
Dizzy II	návod a mapky	20
Enigma Force	pokyny a mapka	21
Cadaver level 2 a 3	návod a mapy	22
Pokémonia	EX Spectrum	24
	Atari 800 XE	25
	Sharp	26
Sharp a hry		25
Elvira	supertip na nesmrtelnost	26
Belegost	návod	27
Indiana Jones II	návod	27
i-servis (inzerční služba čtenářům)		28
Cruise for a Corpse	kompletní řešení	31
Cruise for a Corpse	mapky	32

Vážení čtenáři,

fandové počítačových her!

Setkáváme se v letošním ročníku naposledy. Protože jste se probojovali až do level číslo 12, náleží Vám prémie. Tou je nižší cena čísla. K uspořené čtyřem korunám si přidejte desetník a vyměňte si ten obnos za 18 dvacetníků a jeden padesátník. Drobné použijte při řešení hlavolamu na prostřední straně. Po vylustění můžete koupit známky a napsat nám, jak se Vám ročník líbil (co víc a co méně). Můžete nám také poslat inzerát do i-servisu a poslat tip na hru roku do naší pravidelné ankety, ve které čeká na jednoho z Vás joystick. Svými příspěvky nám ovšem uděláte radost největší. My se o ni pak podělíme s ostatními čtenáři, tak jako se dělíme o tip na Elvirovskou nesmrtelnost na straně 26.

Věříme, že nám zachováte svoji přízeň i v dalším ročníku. My se na oplátku budeme snažit obsah časopisu i jeho formu dále zlepšovat. Více se o tom dozvíte v level 1 už ročníku 1992. Těm šťastlivcům, kteří se v závěru roku stanou novými majiteli počítače, přejeme hodně zábavy a připomínáme naše heslo:

K novému počítači se nejlip hodí starý Excalibur!

Redakce

Vánoční zlevnění

připravila i firma Z5WARE

Rozšíření paměti pro Amigu 500

512KB 1590,- Kč a 2MB 4590,- Kčs

volejte telefon [02] 855 10 12

Náš malý dárek
k Mikulášci
levnější
Excalibur!

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5204, MK 47129

EXCALIBUR

VYDAVATEL Popular Computer Publishing
Martin Ludvík

ŠÉFREDAKTOR Lukáš Ladra - LLG

REDAKCE Andrej Anaslasov -
ANDREW

Jakub Červinka ČERV

Jan Zatloukal

Tomáš Adamec TAD

LAYOUT Josef Ladra Joris

OBÁLKA Joris

REDAKCE PCP Excalibur

P. O. Box 414

111 21 Praha 1

PŘEDPLATNÉ SMS U Pergamentky 8
170 00 Praha 7

ROZŠÍŘUJE PNS
a soukromé distribuční firmy

★

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím
pošt Praha č.j. 703/91 - NP dne 22.5.1991

GODS

into the wonderful



Novinka s málo nápadným názvem **GODS** se objevila zničeho nic, bez velké reklamy a s minimálním zájmem autorů tzv. "preview" rubrik herních magazinů. Ale už první recenze způsobily, že kolem **GODS** se zvedla velká vlna zájmu a během dvou měsíců se tato hra dostala do čela všech nových arkádových žebříčků.

Firma Bitmap Brothers má v počítačovém světě velmi dobrý zvuk. Některé její produkty jsou ozdobou softwareových sbírek mnoha fanoušků počítačové zábavy. Můžeme jmenovat např. Xenon 2, který dodnes nebyl ve své kategorii překonán, nebo superhit minulého roku, akční adventure Cadaver. Nejnovější dílko má krátký název Gods.

Prastará legenda říká, že smrtelník, který objeví a projde ztracené Město Legend, stane před tváří Bohů a má právo stát se jedním z nich. Avšak pouze jednou za tisíc let se narodí takový muž, který by to dokázal. Ne nadarmo nese ve starých zkazkách toto mystické město jméno Město Strachu. Aby opovážlivce dosáhl úspěchu, musí se utkat se čtyřmi ukrutnými strážci Citadely. K nim vede cesta plná ďábelských pastí a odporných nestvůr. Pro odvážná srdce však není žádná cesta dost obtížná, pokud na jejím konci čeká dávný sen lidstva - nesmrtelnost...

Hráč má za úkol provést hrdinu čtyřmi levely, na konci každého je třeba porazit mimořádnou potvora - strážce Citadely. Každý level je rozdělen na několik "světů", můžete je opustit až po nalezení speciálního klíče. Možná si teď říkáte - nic moc. Jenomže pozor, hra se nezvrhla v řadovou arkádu, nýbrž přináší nečekaně myšlenkové a kombinální bohatství. V každém světě narazíte na celou kupu logických problémů, hádanek a chytáků. K dalšímu postupu není nutné je všechny vyřešit, ale jejich úspěšným zdoláním získáte mnohé výhody. Každý svět je takto možné projít několika různými způsoby. Město je přímo poseto spoustou



tu více, tu méně užitečných předmětů, které můžete sbírat a používat. Další předměty získáte tehdy, narazíte-li na obchodníka. Pro hrdiny má plno zboží, na něž bude i ten nejostřílenější player nadšeně valit udivené oči.

Pro mne bylo největším překvapením, jak hra důkladně a poctivě "pracuje". Každá potvora z té ohromné spousty má přesně stanovené své "zásahové body" (podobně jako u her tzv. "hlavní roli"), jejichž hodnoty se pohybují od 10 bodů pro ty nejslabší až k 250 bodům, které dělají čtyři superstrážce Citadely na první pohled neporazitelné

protivníky. Podobně je tomu i u zbraní - každá z nich má své hodnocení nebezpečnosti (od 1 do 25 bodů za zásah). Kromě toho brzy zjistíte, že některé zbraně mají své specifické vlastnosti, kterými dokáží jak potošit, tak zmutovat. A ještě jedna příjemná věc, kterou ocení všichni, kdo nemají mnoho času či nejsou s joystickem právě jedna ruka. Do hry je zabudován systém klíčových hesel - "passwordů", který po neúspěchu umožní restartovat hru k úplnému začátku.

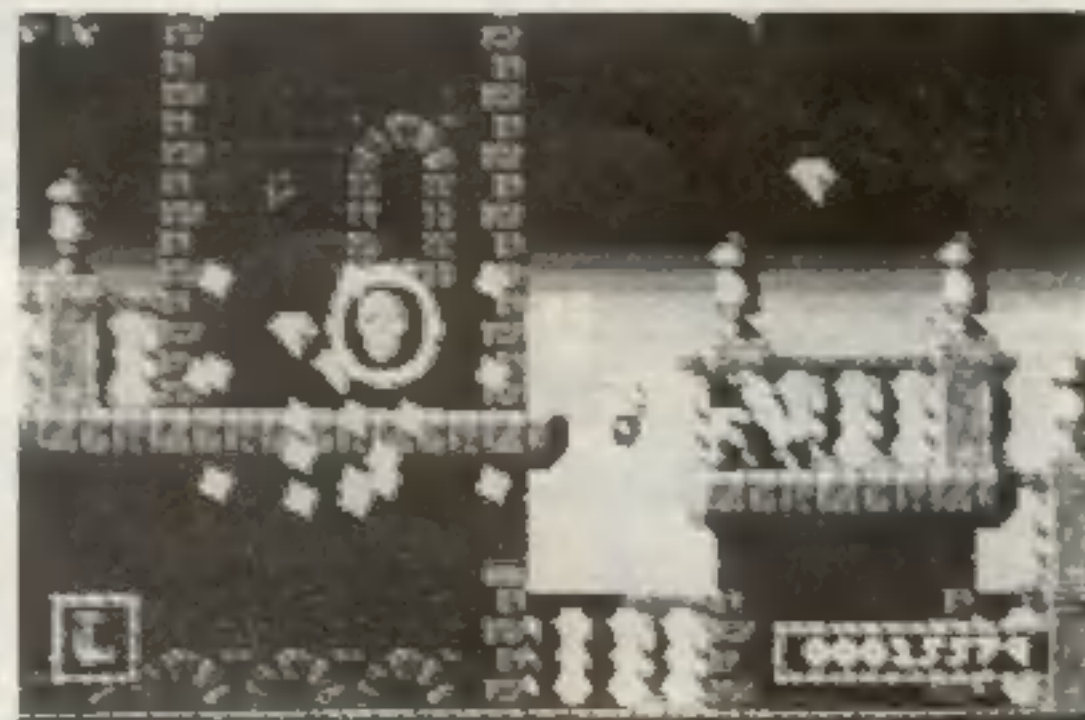
Myšlenkový základ hry je tedy výborný, avšak bez patřičného zpracování by asi

nakonec zůstal nepovšimnut. Nestalo se tak. Od prvního okamžiku je vám jasné, že Bitmap Brothers se svoji hrou skutečně zamířili přímo mezi počítačová božstva. Divácky patří Gods k tomu nejlepšímu, co jsem kdy na domácích počítačích viděl.

Hra je zpracována v grafice toho typu, kde je i přes velké množství detailů zachována nezvyklá přehlednost a obrazovka si vždy jako celek uchovává svůj přesný výtvarný výraz. Dalším příjemným překvapením jsou zvukové efekty - každý pohyb hrdiny, nepřítele, či třeba předmětu, je doprovázen zvukem, který svou kvalitou plně odpovídá úrovni grafického zpracování (to vás však tolik nepřekvapí, jestliže si poslechnete nejprve úvodní skladbu).

Závěrem je třeba konstatovat, že pokud by všechny softwareové firmy měly v záloze alespoň polovinu nápaditosti a odpovědnosti autorů Gods, stálo by to o otevření více než jen jednoho šampusu. Už proto bych vám radil, abyste neváhali vkročit do bran Města Legend a vepsat do jeho letitých zdí, zbrocených počítačovou krví, další příběh.

TAD



GODS

Image Works /
Bitmap Brothers '91
Arkáda

Excalibur 8 92%

grafika	1	1	hudba
napad	2	1	zábava

MEGA-LO-MANIA

MONITOR



Žádný znalec počítačové zábavy asi nezůstane lhostejný, když se doslechne o strategické hře, spojující rysy Populous a Powermonger. Přesně takovou hrou je Mega-lo-mania od Sensible Software.

Mega-lo-mania sice není tak složitou hrou jako Powermonger, nabízí však spoustu věcí, které mi v Powermonger vyloženě chyběly, a přitom má podstatně jednodušší ovládání, také grafika je přehlednější.

Vášim úkolem je dobýt všechny ostrovy. Hra je dále rozdělena na 10 epoch, každá epocha je tedy zastoupena třemi ostrovy. Mega-lo-mania je hrou minerálů, technologie a lidí.

Čím totiž více kvalitnějších minerálů vytěžíte, tím více kvalitnějších zbraní můžete vyrábět. Ty pak budou vašimi lidmi použity v bojích. Bandu primitivů s klacky lehce vyřídí frajer pořádným kanónem, ale ani celá armáda takových borců pravděpodobně neuspěje proti atomové bombě. Občas na druhé straně stává, že než si inteligenti stačí vynalézt různé bojové serepetičky, přepadne je pár stovek barbarů a utluče je čepicemi. (Vlastně kameny a klacky).

Každý ostrov je rozdělen na několik sektorů. Sektor může být ovládnut pouze jedním vojevůdcem. V jednom takovém sektoru stojí i váš hrad a jak vám narůstá technologický level, objeví se dům, laboratoř, továrna... Každá z těchto budov se samozřejmě dále vyvíjí a modifikuje tak, jak se zvyšuje úroveň vaší populace. Vaše jediné omezení přitom představují doly, které (jak, bohužel, víme i z nepočítačového, skutečného světa) nejsou bezedné. Také nenajdete v každém dole ty správné suroviny. Proto je důležité ovládat co nejvíce takových sektorů, odkud bude do vašich

dílen proudit dostatek kvalitních materiálů. Dále je velice důležité správně rozdělit práci mezi své podřízené lidi - část z nich musí vynalézat, druhá část dolovat a někdo se také musí starat o obranu území, popřípadě vést dalších výboje a získávat nové sektory. Proti vám mohou stát až čtyři vojevůdci (s některými můžete případně navázat alianci).

SCARLET, krásná mladá lady, vede Červené.
CAESAR, nebezpečný, zrádný, velitel Zelených.
OBERON, nevypočitatelný lhář, agresivní, vede Žluté.
MADCAP, nevybojný, ale zdatný strateg, je králem Modrých.

Pokud jste si oblíbili populousovský svět strategie, Mega-lo-mania vás musí nadchnout tak, jako nadchla mě. A pokud fandíte dalšímu rozrůstání populousové rodinky, máte se na co těšit. Mám na mysli dvě horké novinky - Ultimate Utopia od Gremlinů a samozřejmě především Populous 2 od Bullfrog. Počítačovi strategové jsou již jistě celí netrpěliví. Ale to já taky.

TAD

Flightsimulator II

Sublogic '88
Simulátor

Kdo už má po krk všech letadel, kde se to hemží vzdušnými souboji a otřásá dopadem bomb, ten si může dát "pohov" v jednom mírovém simulátoru. Na šestnáctibitové verzi máme možnost probáhnout jednomotorovou Cessnu 182 nebo Gates Learjet 25 se dvěma proudovými motory. Osmibitová verze má nejen jiná letadla (Piper 181 a Cherokee Archer), ale i strašně pomalou grafiku.

Na reklamním letáčku je napsáno: S našim programem naučíte doopravdy létat! A skutečně, v kabině letadla najdeme úplně všechno - měření rychlosti, umělý horizont i kompas, vysílačku, ukazatel výšky a otáček a spousty dalších ručiček a ciferníků. Co si více přát?

llg

Excalibur 8 65%

Battle Command

Realtime Software '90
Simulátor

Firmě Realtime Software to trvalo téměř dva roky, než přišla s volným pokračováním hry Carrier Command (Ex-6). Tentokrát se děj odehrává na moři, ale na nejménovaném kontinentu. Iste přímo vržení do krutých bojů mezi Severními a Jižními. Válčné štěstí pomalu, ale jistě kloní na stranu Severanů. Napomohlo tomu zejména vynalezení supertanku, který dostal název Mauler.

Carrier si u hráčů získal oblibu zejména v ohromném výběru zbraní a v propracované strategii. Kdo očekává pokračování alespoň tak dobré, jako byl Carrier, bude zklamán. Na Mauler jde "navěsit" (z šestnácti možných) pouze čtyři druhy zbraní. Strategie smrškla v pouhé plnění bojových úkolů. Přesto má hra jistě klady, jinak by asi nedostala do našeho žebříčku nejlepších her (Ex-4).

llg

Excalibur 8 72%

MEGA-LO-MANIA
Sensible Software '91
Strategie

Excalibur 8 90%

grafika	1	4	hudba
nápad	1	1	zábava

Strike Eagle II

Není to tak dávno co počítačovi piloti proháněli po monitorech neviditelného dravce F-19 a firma Microprose už je tu s novým leteckým dílkem. Přeprogramování simulátoru známého bojového letounu F-15 bylo připravováno dlouho a výsledkem je program, který se sice složitostí nemůže rovnat nejznámějším simulátorům, avšak je dostatečně kvalitní, abychom jej mohli řadit mezi ty nejlepší.

V systému, ve kterém byla hra zpracována, neomylně poznáváte styl F-19 Stealth Fighter. F-15 je sice proti F-19 znatelně jednodušší, na druhé straně je přehlednější a především rychlejší. Program jako by se držel filosofie střílečného Interceptora: Méně funkcí a přístrojů nahradit větším počtem akce a ze hry.

F-15 nabízí čtyři způsoby ovládání včetně analogového joysticku. Můžete volit ze čtyř úrovní obtížnosti a ze šesti oblastí boje (Libye, Perský záliv, Vietnam, Střední východ, Sibiř (?) a Střední Evropa).

V každé z těchto oblastí na vás čeká celá řada atraktivních misí, během nichž nletíte nejružnější pozemní i vzdušné cíle. Z programu F-19 byl přebrán výborný elektronický třístupňový systém přesné navigace pomocí "waypointů"

(primární cíl, sekundární cíl a letiště), převzat byl i způsob monitorování cílů a zobrazení radaru/mapy. K přesné navigaci slouží směrová šipka na stupnici kompasu v horní části HUDu. Po dokončení akce máte vždy možnost rekapitulace celé mise (jako u F-19).

Stroj je vyzbrojen kanónem, dvěma typy raket vzduch-vzduch a raketami vzduch-země typu Maverick. A jelikož pro vás autoři připravili celé svazy nepřátelských letadel a množství základen, dštících raketový oheň všeho druhu, opravdu se nebudete mýlit. V takovém pekle mohou přežít jen nejlepší. Ale buďte jisti, že dokud sedíte ve svém Orlovi, máte proti svým protivníkům docela dobré šance.

TAD



F-15 Strike Eagle II
Microprose '91
Simulátor

Excalibur 8		80%
grafika	1 2	hudba
nápad	2 2	zábrava



Na jednom z pravidelných pátečních dýchánek jsme se s Červem pokusili rozehrát HEROQUEST. Po jedné noci hry lze naše dojmy takto shrnout:

HEROQUEST

Nosná myšlenka - spojení podstaty typické hry "v hlavní roli" se zpracováním ve stylu arkády je výborná. Hráč tu ovládá čtveřici hrdinů, ale nemusí nutně volit všechny čtyři. Větší počet bojovníků však násobí šance na úspěch. Hra je velmi vhodná pro více účastníků. V Heroquest pátráte v místnostech po skrytých penězích, lektvarech a tajných dveřích. Vyhýbáte se podlým pastím a vybavujete se kvalitnějšími zbraněmi k boji s krutými protivníky, patřícími do světa fantasy literatury. To vše probíhá v rámci 14ti nápaditých misí s dobrou vzájemnou návazností. Stav jednotlivců ve skupině můžete uschovávat na disk, na budoucnost je pamatování vstupem pro data-disketu a dalšími misemi. Až sem tedy vypadá všechno výborně, jenomže...

Skvělé nápady, avšak strašně provedení, plné chyb a nedostatků. Nejlip, uvedu-li příklady. Členové skupiny si nemohou mezi sebou vyměňovat předměty! Důsledky jsou katastrofální. V bojích přijdete ke zranění jedna dvě (průběh střetnutí je tu čistě náhodný) a je-li bojovník vážně poškozen, pak pokud nenajde včas lahvičku s lékem, může se rozloučit s uschováním pozice na disketu. Další neštěstí následují. Jakmile si pořídíte zbraň, už se ji nikdy nezbavíte - chybí možnost pokládání a prodeje předmětů. Dále je zajímavé, že z odehrané mise jsou do nové převáděny všechny charakteristiky osoby, její zbraně a nesené věci, jenom lektvary se ztrácejí neznámo kam (nejspíš programovací chyba).

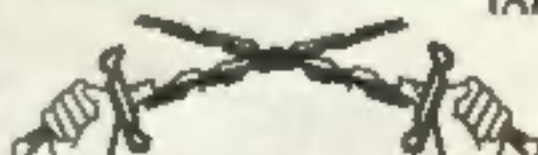
A ještě jedna výhrada ke zpracování. Heroquest časem způsobí, že začnete propadat

depresi, zmalátníte, všechny herní úkony vykonáváte automaticky, zkrátka zblbnete. Podle všeho má na tom vlnu hrozná paleta barev ve které je hra zpracována (a kterou mical zřejmě nějaký psychopat) a hudba, možná ne tak špatná, rozhodně však nesnesitelně monotónní. Je možné, že se to stalo schválně, s přihlédnutím ke chmurné atmosféře, která legendu hry obestírá. Jsem ale přesvědčen, že určitá dávka optimismu by rozhodně prodejnost hry ne snížila, ba právě naopak.

Podobných výhrad by bylo možné dát dohromady víc, nemá to ale smysl. Na druhou stranu přiznáváme, že přes všechny výše uvedené nedostatky jsme u HEROQUESTU vydrželi poměrně dost dlouho. Je to zřejmě důkazem toho, že má-li hra dobrý nápad, který přináší určité osobité kouzlo, pak se ani sebevětšímu množství logických a programátorských chyb nepodaří toto kouzlo zcela zničit (je to jasné vítězství pocitů nad rozumem).

Rozhodně jsem dalek toho, abych vám HEROQUEST doporučil. A připravovaný datadisk s dalšími misemi je třeba přivítat nejspíš jako zločin proti lidství.

TAD



Heroquest
Gremlin '91
Strategie

Excalibur 8		48%
grafika	3 4	hudba
nápad	2 2	zábrava

WARLORDS

Krásná byla země Illuria v dobách míru. V pokoji zde žili vedle sebe obyvatelé osmi říší a vztahy mezi Pány jednotlivých království byly přátelské – nakonec spojili své říše a vytvořili Ligu osmi Pánů.

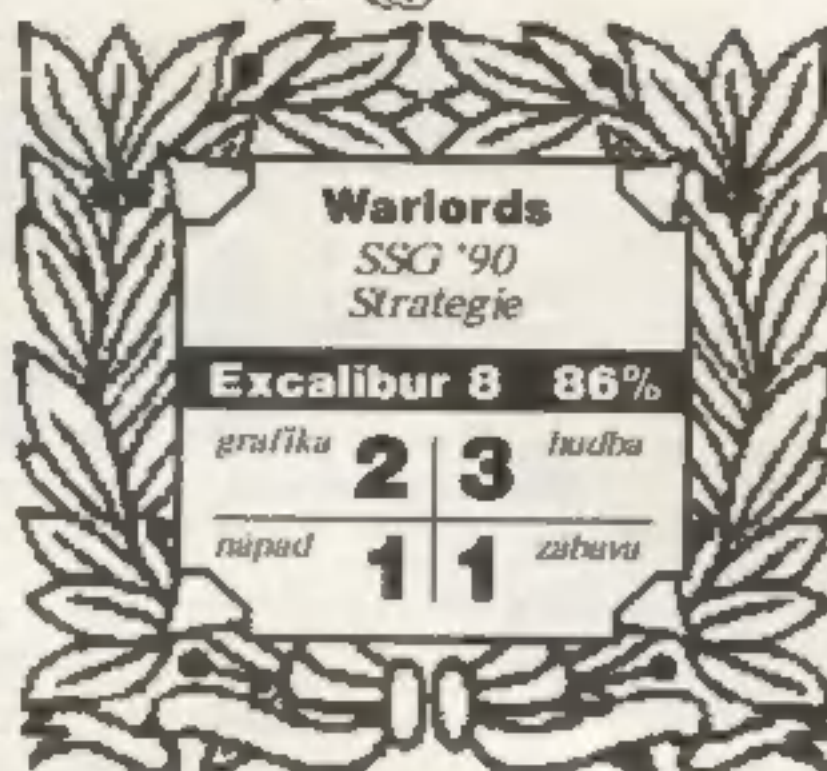
V těch zlatých dobách dosáhla řemesla a umění v Illurii úrovně dnes nepředstavitelné a vědění učených bylo veliké. Nejmodřejší z moudrých pak vyrobili několik talismanů dokonale krásy a obrovské moci. V nich zvěčnili veškeré své umění a ukryli svou sílu. Magické předměty se pak staly chloubou Pánů i celých národů říše.

Čas je však neúprosný. Mocní králové umírali a na trůny usedali jejich dědicové. I oni udržovali styky mezi svými zeměmi, ale jednotlivé národy se navzájem pomalu začaly odcizovat a tím zanikalo i umění a vědění, získané v dobách Velké Ligy. Po několika staletích byla kultura a moudrost Staré Říše pouhou pověstí a jednotlivá illurská království již byla v izolaci. Mezi Pány již nepanovala shoda – místo ní nastoupila závist. Přitahovaly je Talismany – symboly moci, utajující nezměrnou sílu, kterou Páni nechápali, avšak po které toužili. Nastal čas intrik a mnoha nešlechetných činů. Za dlouhou dobu všeobecného zmatku a úpadku pak byla postupně ztracena většina Talismanů a poprvé se mezi Pány projevila dlouho ukryvaná nenávist. Otevřené nepřátelství a hrozící boj byly již pouze otázkou času.

Takový je podklad hry Warlords od taktika neznámé australské firmy SSG (Strategic Studies Group). Přináší výborný nápad spojit klasickou strategickou válečnou hru s románem fantasy, což hře zaručuje zcela jedinečnou atmosféru (podobně jako War In Middle Earth), o které jsme psali minule.

Vášim úkolem je vtélt se do jednoho z Pánů a získat pro sebe celou Illurii a s ní co možná nejvíce ztracených Talismanů. Hlavní náplní hry je klasická strategie – budování armád, jejich spojování a přeskupování.

Armády tvoříte ve městech, která představují hlavní cíle vašeho úsilí (je jich rovných 80). K dispozici máte širokou škálu druhů vojsk (od různých typů pěchoty až po klasickou jízdu), ale i fantastní jezdce na vlících či na okřídlených koních, nebo také draky, čaroděje a různé nadpřirozené obludky). Jeden druh vojska přitom nemusí mít všude stejné charakteristiky – podle místa (města) svého sestavení může stejný typ jednotky disponovat různou silou, rychlostí či pořizovací cenou. Peníze jsou totiž hybnou silou každé klasické strategické hry. A rozdíl? Ty byly vždycky. (...ten plzeňský regiment!)



*Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek první):*

A toho rána na hraničních horách Argundoru vzplanul oheň války. Před nedávnem ještě neutrální jižní města (dobyta Lordem Banem před necelým měsícem) byla nečekaně napadena sverepými oddíly Pánů Koni. Lord okamžitě vzbudil všechny hraniční pevnosti a první nápor útočníků byl přes nečekanost útoku zastaven. Jižní průsmyky nyní brání těžká pěchota z Argundoru společně s Malikorskou jízdou. Velení nad obrannými svazy má kapitán Herumor. Podle zvědů se z jihu dále blíží houfy barbarských skřetů z Koru. Zdá se že válka zachvátila celou Illurii...

Během válčení však musíte myslet také na ztracené Talismany. K hledání můžete čas od času najmout nějakého toho hrdinu (kapitána) a vyslat jej zkoumat různé tajuplné kouty Illurie. Je zde mnoho chrámů a zřícenin, ve kterých mohou být Talismany ukryty. Můžete si také zajít do některé starobylé knihovny a listovat v letitých záznamech, nebo navštívit mudrce, který velice dobře ví o všech Talismanech a má spousty dalších znalostí.

*Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek druhý):*

...Dnes je veliký den. Dobytim strategicky umístěného Menekothu přešel Lord Bane do ofenzivy. Všechny mosty z Východního Lauredu do Argundoru jsou nyní pod jeho kontrolou a mimo to Lord obsadil všechny blízké přístavy. Je to pro nás dvojnásob slavný

den, neboť dnes obdržel Pán Bane druhý ze čtrnácti Talismanů. Po Ohnivém meči je to Koruna Lorieu. Přinesl ji dnes ze zřícenin Mirk's Decay kapitán Targot, když podstoupil boj s démonem, který ruiny obýval. Targotův oddíl je silně prořídlý a kapitán byl poslán do Ungoru, aby si v klidu léčil své zranění...

Jako každá hra má i WARLORDS své klady i zápory. Mezi výhody bych zařadil způsob volby obtížnosti a možnost hry několika hráčů-Lordů proti počítačovému týmu Pánů. Dalším kladem je poměrně dobře zpracované ovládání hrdinů a armád (s volbou LOC pro samostatné pohyby jednotek), umožňující i začátečníkovi plně pochopit pravidla hry během první hodiny. Hra je provedena v neobyčejně přehledné grafice a všechny akce jsou podloženy kvalitními zvukovými efekty. Za nejpodstatnější však považují atmosféru hry a její přitažlivost – WARLORDS patří mezi ty nemnohé hry, od kterých odcházíte spát až při zpěvu prvních raních ptáčat.

Největší slabinou WARLORDS je prezentace. Po tolika hodinách námahy by si hráč zasloužil alespoň pořádný závěr. Toho se ale nedočkáte. Další nevýhodu odhalíte již při začátku WARLORDS přímo vybízi ke hraní přes modem. Touto volbou se však může pochlubit pouze verze pro PC, ostatní mají smůlu.

WARLORDS určitě patří mezi nejlepší klasické strategické hry, se kterými se nyní můžete setkat. Máte-li tedy tu správnou dobovačnou náladu (a hodně moc času), neváhejte. Proveďte volbu obtížnosti a LET THE WAR BEGIN!

Ať začne boj!

*Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek třetí):*

...Není to tak dávno, co byla dobytá nejjižnější městečka Huinedoru, čímž Lord Bane dokončil vyhlazení rodiny skřetů z Koru. Celý pravý břeh Velké řeky je nyní v Lordových rukou. Na levém břehu řeky se Bane po vyhubení Šedavých trpaslíků a Pánů Koni stal vládcem téměř celého Lauredu. Jen v lesích západního Lauredu se ještě ve dvou pevnostech ukrývají zbytky Selentiánů. A dnešek je dnem Velkého vítězství. Když totiž první jezdecké svazy Lorda Bana vpadly přes horské průsmyky do Suladoru, vládcí zbylých království kapitulovali, aby zachránili alespoň hle životy. Válka je skončena a Lord Bane se stal Warlordem, pánem celé ohromné Illurie...

TAD

Battle Command

POPIS MISÍ

Starter Mission

Napadněte a zničte strategické zařízení. Zaměřte se zejména na sklady pohonných hmot ve slabě chráněném severním pohraničí. Speciální výzbroj není nutná.

Hideout

V horách na jihu je oblast, kde nepřítel testuje nový druh zbraně. Pátráním zařízením najdete oblast zkoušek a zničte všechno vybavení.

Destruction

Od místa výsadku jedte postupně ke 3 bodům, označeným na mapě a zničte všechna vojenská zařízení. Úkol vám budou ztěžovat nepřátelské jednotky.

Missile Battery

Zjistíte postavení nepřátelských raketových jednotek a zničte je za každou cenu. Tak oslabíte jižní protiletectvou ochranu a Severní mohou podniknout vzdušnou ofenzivu.

Satellite

Výzvědný satelit Severních s důležitými údaji dopadl na území Jižních. Nepřítel intenzivně pátrá po objektu. Najděte satelit a dopravte ho zpět k vašim.

Hostages Rescue

Významný vědec Severních byl zajat. Přesuňte se z místa výsadku k zajateckému táboru Jižních, zlikvidujte obranu a osvobodte zajatce. Počítejte s odporem nepřítel.

Airfield Attack

Před ofenzivou Severních musí být zničeny některé vojenské objekty. Vyhledejte a pak zničte všechna letiště v cílovém území. Očekávejte silnou dělostřeleckou a vzdušnou obranu.

Bridge Assault

Během ofenzivy Severních musíte z místa výsadku dosáhnout strategicky důležitého mostu a zabránit jeho zničení nepřítelem. Na mostě zaujměte obranné postavení.

Escort Duty

Zajistěte ochranu pro důležitý vojenský transport, který se pohybuje směrem východ - západ. V oblasti jsou hlášeny pohyby nepřátelských sil.

Railway Ambush

Společná akce s jižními povstaleckými jednotkami. Přesuňte se s místa výsadku k železniční trati. Dohleďte na to, aby vlak se zbraněmi převzal povstalci. Zničte skupinu Jižních na západě.

Diplomat Mission

Koná se schůzka nepřátelských a neutrálních diplomatů. Partyzáni označí v noci budovu jižních diplomatů praporkem. Zničte pouze tento objekt!

Kamikaze

Velitel povstaleckých jednotek byl obklíčen ozbrojenými jednotkami Jižních. Vyhleďte ho a proražte obklíčení. Jednotky povstalců vyvedte do bezpečí.

River Raid

Zničte důležitý dopravní a průmyslový uzel jižních vojsk. Připravte si tvrdou obranu nepřítel.

Night Moves

Důstojník vašich severních jednotek je přehlazen a čeká v táboře povstalců na návrat. Akce musí proběhnout v noci a za co největší opatrnosti. Použijte naváděcí přístroje.

U-Bomb

U-bomba, tajná zbraň Severních, padla do rukou nepřítel. S pomocí vašich přístrojů najdete bombu a dopravte ji co nejrychleji zpět. Bombu silně střeží.

Tomas Celizna + /llg/

V roce 1984 firma Hewson přišla s originálním námětem na hru: Hráč se ocitá v roli nezkušeného robota začátečníka, který je nenápadně vysazen do oblasti s nepřátelskými roboty a jako veterán má za úkol zničit všechno, co se hýbe a potichu zmizet. Toto vyhlazování však není nic jednoduchého. Není to žádná bezhlavá střelečka, všechno se musí provést promyšleně a precizně. Nepřátelští roboti tvoří stabilní hierarchii - jsou rozdělení podle důležitosti do několika skupin. Nejníže postavení jsou roboti posluhovači, uklízeči, atd. Vyše si stojí lékaři a hlídači a na stupni nejvyšším jsou roboti bitevní a velitelé palub. Nepřátelského robota můžete zničit dvěma způsoby:

A) použít zbraně anebo

B) přepálit jeho mozkové obvody. Na zničení robotova mozku musíte aktivovat svoje "žihadlo" (stane se, podržíte-li střelu) a "napichnout" se jeho pomocí do obvodů své oběti. Musíte to samozřejmě provést co nejrychleji, napadený se bude přirozeně bránit svými zbraněmi. Pokud se vám zmíněné napichnutí povede, dojde k bitce, jejímž cílem je obsadit mozkové obvody nepřítel (říká se tomu Transferová hra). Vyhrajete-li, stáváte se majitelem těla vašeho protivníka. Používáte jeho způsob vidění i pohybu a také máte k dispozici jeho zbraně. Zdálo by se jednoduché, chytit si prvního silnějšího robota a vzít si jeho tělo, ale vy si to jako slabší robot nemůžete dovolit, jelikož vaše primitivní mozkové obvody by byly zničeny protivníkovou inteligencí. Musíte tedy postupovat krůček po krůčku, přes slabé až po ty nejsilnější. Je tu však ještě další potíž. Tělo ovládnutého robota vám "odumírá". Čím lepší tělo máte, tím rychlejší je proces rozpadu. Jste stále v akci, musíte neustále měnit roboty a to vás poutá ke hře. Jak jsem již uvedl, získat silnějšího robota znamená disponovat jeho zbraněmi. Máte-li tedy někoho doopravdy silného, můžete dělat pogromy na slabší roboty - spalování plamenometem ve velkém apod.

Tento nápad tedy poměrně rychle uchytil a pracovníci firmy Hewson v krátké době vytvořili na uvedené téma hru Quazatron, která je mezi Sinclairisty notoricky známá. Úspěch Quazatronu dal později vzniknout i dalším variacím jako jsou Magnetron nebo Ranarama. Trochu lepší byl pak Paradroid na C-64, ale nebylo to ještě ono. Až na sklonku roku 1981 se slavný programátor Andrew Braybrook pustil do předělávání Paradroida na Amigu. Výsledek je překvapivě dobrý - slušné zvuky, hezká grafika, ale hlavně perfektní zábava. Já osobně považuji Paradroida za jednu z nejlepších akčních her na Amigu vůbec. Pro ty, kteří snad ztratili k této hře manuály následuje stručný popis ovládání hry.



Commodore® **AMIGA®**

Commodore A1011 externí 3,5" floppy	4795
3,5" floppy externí 880KB	3989
Video-Backup-System na videorecorder *	
160MB software	3999
Commodore A1084S col. stereo monitor	11490
Commodore A1930 color monitor Multi.	tel.
Commodore A1950 color monitor Multi.	19949
SCART monitor (TV) kabel	599
Commodore A520 TV modulátor	989
AOC 1024x768 Multisync color	19998
Commodore MPS 1230 9jehl. tiskárna	7498
Star LC20 9jehl. tiskárna	tel.
Star LC-24-200 24jehl. tiskárna	tel.
AT klávesnice s vestavěným trackballem	3689
joysticky	tel.
myš-joystick elektronický přepínač	998
bootselector elektronický	1179
světelné pero	995
LJ adapter, umožní připojit současně	
světelné pero + joystick	599
BTX-Modul pro Commodore software	2799

BTX-Modul pro Multiterm-Software	2799
Virus-Falle hardwarová antivir. ochrana	589
Vesuv EPROM programátor	3645
Soundsampler stereo Profimodel	3998
DIGI-FUN špičkový čs. soundsampler	2498
MIDI-Interface	1998
MIDI-FUN profi interface čs. výroby	1898
Kickstart destička i pro Kickstart 2.0	988
Kickstart-ROM 1.3	1189
další obvody pro Commodore AMIGA	tel.
Commodore diskety 3,5" DSDD	tel.
NO-NAME diskety 3,5" DSDD	tel.
další výrobky Commodore	tel.

Commodore AMIGA 500

Commodore AMIGA 500 1.3, myš, zdroj	15998
Commodore A501 512 KB RAM + hodiny	2098
A512 512KB RAM + hodiny	1798
512-4 512KB rozšiřitelných na 2MB	2998
rozšíření na 2MB pro 512-4	5998
A2MB/500 2MB + hodiny	7649
A2MB/500 bez RAM a hodin	4998
Commodore A590 externí harddisk 20+2/0MB	11590
33MB 28ms Seagate externí	14998
52MB 17ms Quantum 64KB Cache ext.	19998
Mach2 68000/14,32 MHz 16KB Cache	7998
příplatek na matemat. koprocessor	1997

AMIGA 500

SVĚTOVÁ HERNÍ JEDNIČKA

- několikanásobný počítač roku
- obrovský výběr skvělých počítačových her
- jednoduchá obsluha
- snadné připojení k obyčejné televizi
- využití pro celou rodinu
- nízká cena při obrovském výkonu

pouze

15998,-

**NÁSTUPCE
SLAVNÉHO
SINCLAIR
ZX-SPECTRUM**

DOPORUČUJEME...

... **NEJLEVNĚJŠÍ SESTAVA:** pokud máte barevnou televizi, pak vystačíte s AMIGOU 500 a modulátorem A520. A jestli má Vaše televize RGB vstup (bývá vyveden v tzv. SCART konektoru), pak modulátor nepotřebujete. Stačí propojit AMIGU 500 s tímto vstupem pomocí SCART kabelu a kvalita obrazu se téměř neliší od zobrazení monitoru A1084S.

... **KLASICKÁ SESTAVA:** AMIGA 500, barevný stereo monitor 1084S a SCART kabel. Nejdušmyslnější hry fungují jen v případě, když doplníte AMIGU 500 přídatnou pamětí a kapacitě alespoň 512 KB. Pokud se rozhodnete pro větší paměť, budou na Vaši AMIGU 500 fungovat i profesionální grafické programy.

Speedy 68000/14,32 MHz	3949
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor	
16MHz, 512KB RAM, Norton SI 16,2	
multitasking	10699
80C287-12 aritmetický koprocessor	4339
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Digismooth 500 grafik tablett	15149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1598

Commodore AMIGA 500 plus

Commodore AMIGA 500 plus 2.04, myš, zdroj	tel.
Commodore A501plus 1MB RAM	tel.
Commodore A590 externí harddisk 20+2/0MB	11590
33MB 28ms Seagate externí harddisk	14998
52MB 17ms Quantum 64KB Cache ext.	19998
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor	
16MHz, 512KB RAM, Norton SI 16,2	
multitasking	10699
80C287-12 aritmetický koprocessor	4339
Commodore A2024 1024x1008 bez blikání	tel.
Digismooth 500 grafik tablett	15149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1598

Commodore AMIGA 1000

A8MB/1000 8/2MB osazeno	9169
-------------------------	------

A8MB/1000 bez RAM	7149
Medusa AtariST emulátor + TOS	7997
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1798

Commodore AMIGA 2000

Commodore AMIGA 2000	tel.
A8MB/2000 8/2MB osazeno	8998
A8MB/2000 8MB osazeno	23998
A8MB/2000 bez RAM	5998
A8MB/4 8MB 4Mbit technologie	25224
A8MB/4 8MB 4Mbit technologie	19998
A8MB/4 4MB 4Mbit technologie	15689
A8MB/4 2MB 4Mbit technologie	10998
A8MB/4 0MB 4Mbit technologie	6998
Filecards 33MB 28ms Seagate harddisk	14998
Filecards 52MB 17ms Quantum 64KB Cache	19998
Mach2 68000/14,32 MHz 16KB Cache	7998
příplatek na matemat. koprocessor	1997
Speedy 68000/14,32 MHz	3949
Turbo-XT PC/XT board 2x rychlejší	2998
Commodore A2620 turbo-karta 68030	tel.
Flickerfixer Overscan 735x595 pixelů	9689
vortex ATonce-386SX 80386SX emulátor,	
16MHz, 512KB RAM, leden92	17899
Medusa Atari ST emulátor + TOS	7997
Digismooth 500 grafik tablett	14149
Tast-Amiga interface AT klávesnice	1798

DOPORUČUJEME...

... **HARDDISK** (pevný disk) má mnohem větší kapacitu a rychlost nahrávání, než disketa. Pokud chcete šetřit časem, harddisk je to první, co Vám pomůže. Harddisk pracuje více než desetkrát rychleji, než disketa. U výměnných harddisků můžete jako u floppy vyměnit cartridge (obdoba diskety) a tím zvyšovat kapacitu paměti. Většina harddisků to však neumožňuje. Nejlevnější v naší nabídce je originální Commodore A590 harddisk, který má uvnitř připraveny objímky pro rozšíření paměti FAST-RAM o 2 MB. Nejpoužívanějšími harddisky se stávají výrobky firmy Quantum, které vynikají vysokou rychlostí, spolehlivostí a nízkou hlučností.

NEUVĚŘITELNÉ SKUTEČNOSTI!

AMIGA 500 plus

PROFESIONÁLNÍ POČÍTAČ PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ

- má všechny výhody AMIGY 500 a navíc:
 - dvakrát větší paměť
 - skvělý systém verze 2.04
 - nové obvody vysoké integrace
 - snadno nastavitelný monitor
 - rozlišení víc než 1000000 bodů

**KRÁL
DOMÁCÍCH
POČÍTAČŮ**

NOVINKA

PARADROID

Již v úvodní obrazovce hry je pod tlačítkem F1 schované důležité menu, ve kterém si můžete vypnout transferovou hru. Připomenou jen, že cílem hry je vybit všechny bytosti na palubách a pak opustit loď (tj. podržet střelu na jakémkoliv políčku označeném čtyřmi šipkami). Svého droida ovládáte joystickem. Tlačítkem fire vystřelíte vždy ve směru vašeho (posledního) pohybu. Podržíte-li střelu, objeví se logovací paprsek - žihadlo, jímž aktivujete palubní počítače a inleporty. Dále se pomocí paprsku můžete dostat do obvodů nepřátelských robotů. Nejdůležitějším informačním zdrojem na palubách jsou DEC-terminály. Všechny mají stejné základní menu, které má tyto základní funkce: LOG OFF- výstup ze systému, SHIP DATA- celkové údaje o lodi (přehled vyčištěných palub atd.), DECK DATA- informace o té palubě, na které se nacházíte (název, jednoduchá mapa, počet přítomných droidů a "ralderů", o těch později) a ALERT STATUS - stupeň poplachu, který odpovídá tomu, jak rychle zabijete roboty a jak moc demolujete lodní zařízení. Při vyšším stupni svítí výstražná světla na palubách žlutě nebo červeně a nepřátelé jsou agresivnější. Další funkce se nazývá DROID LIBRARY. Je to důležitý přehled všech typů nepřátelských robotů na lodi. Pozor ovšem, vždy máte přístup pouze k informacím o robotech, kteří jsou na žebříčku důležitosti pod droidem, jehož tělo vlastníte! Znáte to jistě z nedávné doby. Okresní tajemník KSC mohl mít informace o komkoliv z OV, ale ne o lidech z UV KSC. Jasně, ne?

Takhle žebříček důležitosti vypadá:

1) 999 Command Cyborg - velitel celé lodi. Velmi nebezpečný, bezmála nezničitelný superdroid. Získáte-li jeho tělo, brzy vám odumře, jelikož jeho mozek nesnese nadřazenou vůli. S jeho silnou zbraní můžete provádět velké pogromy na slabší roboty.

2) ??? Raiders - podle mne nejnebezpečnější bytosti, nepatří k posádce, jsou to potulní humanoidi, kteří vykrádají mrtvé koráby. Objevují se až na čtvrté lodi a teprve poté, co ji vyčistíte od robotů. Začnou se objevovat na různých palubách, jsou nevypočitatelní, nemůžete si je napichnout paprskem a mimoto mají velmi silné 3-way lasery.

3) 852 Security Droid - má tvar černé polokoule. Velmi nebezpečný. Disponuje zbraní zvanou Disruptor, která dokáže zničit vše, co je v dohledu. Žádný robot, kromě 999 a 821, nepřežije třetí výstřel,



Tak tohle je taky Andrew - příjmením Braybroock. Autorsky na podíl na hrách: GRIBBLY'S DAY OUT / URIDIUM / / QUAZATRON / RANARAMA / / RAINBOW ISLAND / a hlavně PARADROID

někteří explodují již po prvním. Je dobré používat tělo tohoto droida, můžete dělat pogromy na nižší roboty, aniž byste museli mřít, jen jdete a střelíte...

4) 821 Security Droid - je pohyblivý a má dobrou zbraň, jen on jediný může ohrozit Cyborga č. 1.

5) 783 Battle Droid - sice s plamenometem ale příliš těžkopádný - neškodný.

6) 742 Battle Droid - mohutný bojový robot s trojitým laserem, díky své masivnosti je poměrně neohrabaný.

7) 734 Battle Droid - minou přezvaný Bombič. Také neškodný, stačí jen vyhubat minám, které klade. Je těžko zničitelný, jelikož má silné štíty.

8) 729 Battle Tank - není nebezpečný, ale neda se "napichnout" žihadlem, je nutné ho zlikvidovat fyzicky. Vznikají tak komplikované přestřelky, jelikož se pohybuje v tlupách.

9) 783 Sentinel Droid - je stejný jako 783, má však slabší zbraň.

10) 614 Sentinel Droid - zvaný Kulometník je velmi zákeřný a pohyblivý. Je vychytralý, často číhá za dveřmi. Velmi nepříjemný je jeho rychlopalný kulomet.

11) 476 Maintenance Robot - poměrně svižný, má silné střely, ale slabé štíty, není příliš zákeřný.

12) 302 Messenger Robot - neškodný, nestřílí, je dobré využívat jeho rychlosti.

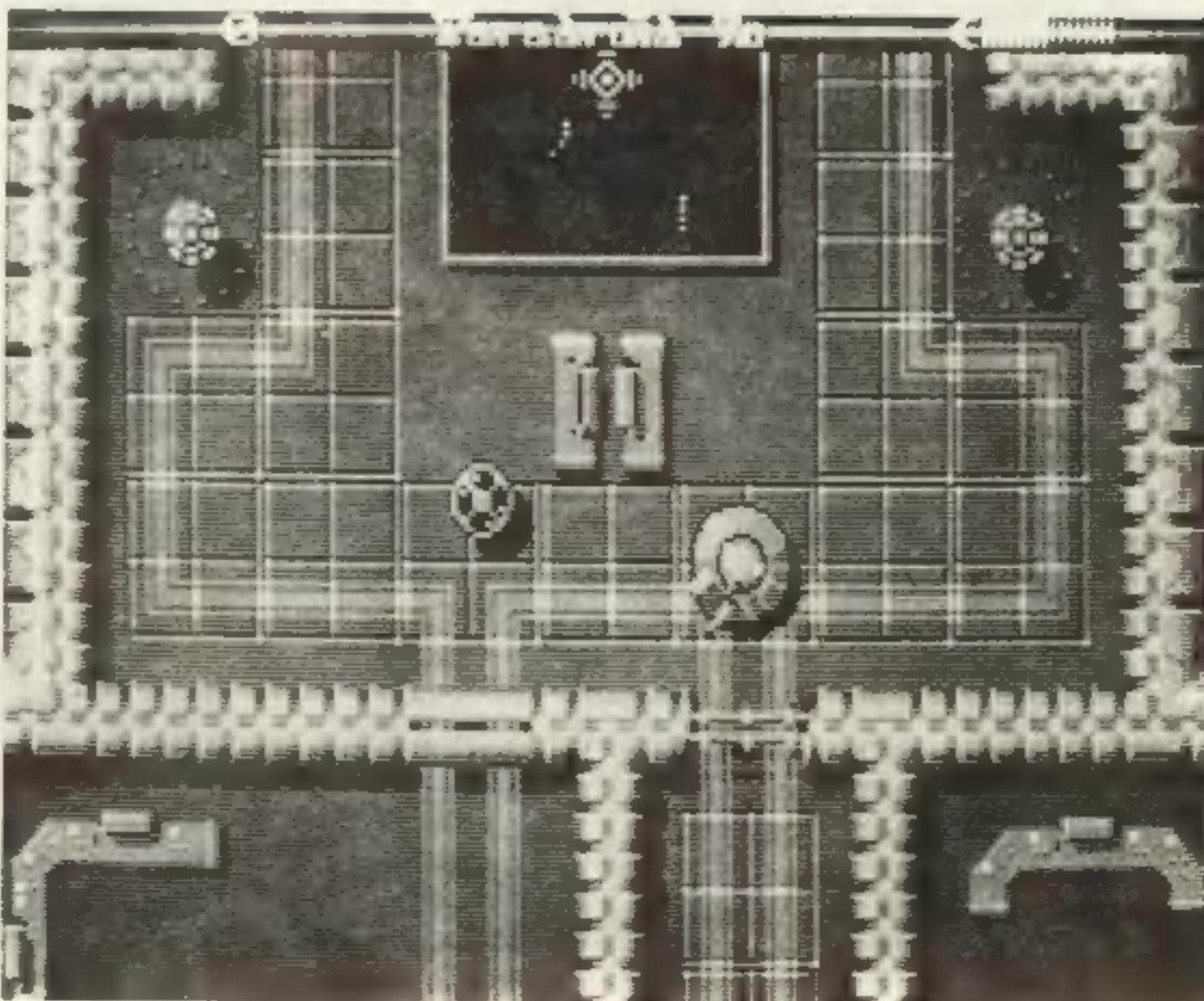
13) 296 Servant Robot - neškodný služební mechanismus.

14) 123 Cleaner Robot - neškodný zametač a uklízeč.

15) 101 Influence Device - to jste vy, velice nebezpeční humanoidi.

Toť vše, nač psát o taktice, na ni si každý přijde sám, jinak to není hra, ne?

ANDREW



RAILROAD TYCOON

■ššš. Hůl Railroad Tycoon znovu vjíždí na stránky Excaliburu. Chceme vysvětlit nejdůležitější funkce hry a úplným začátečnickům umožnit rychlejší vstup do světa byznysu bez zbytečného tápání ■ ztracení času.

Popíšeme základní menu ve hře a dáme vám několik rad k řešení nejčastějších problémových situací. Bohužel, není technicky možné věnovat se popisu strategie i mnoha jemných manažerských fines. Uvedomte si, prosím, že originální manuál má rozměry i hmotnost cihly!

Možná, že se zarazíte už při volbě stupňů obtížnosti. Tim myslím tyto volby:

- Volba typu ekonomiky (BASIC / COMPLEX). Při Basic Economy mohou vaše vlaky převažet cokoliv a vy si můžete být jisti, že vám všude za všechno zaplatí (třeba na poušti za písek či v přístavu za slanou vodu). Teprve po volbě Complex dostáváte skutečně strategickou hru.

- Volba sraček vlaků. Pokud mohu radit, nikdy ■ nezapínejte. Je to peklo, PEKLO!

- Volba "Přátelské utkání/ Podřezávání hrdel" charakterizuje vztahy mezi jednotlivými železničními společnostmi a zvolíte-li druhou možnost, pak se těšte, protože pak vaším protivníkem nebude žádná špatnost dost špatná.

Popis jednotlivých funkcí/menu následuje popořadě tak, jak je asi budete potřebovat:

Hru musíte začít tím, že něco postavíte. ■ tomu slouží ■ BUILD.

STAVBA TRATI

Použijte kurzorových kláves v kombinaci se Shiftem. Šikmé směry zadávejte z číselového bloku. Každý kus trati něco stojí, platíte samozřejmě materiál a někdy (stavba přes pole, domy, továrny atd.) i pozemky. Nejlevnější je vést trať lesem či přes hory, pak se ale budete muset vypořádat s terénními převýšeními. Ta někdy bývají taková, že nezbyde, než volit stavbu tunelu - a to už není právě levná záležitost. Pokud vám cestu zkříží řeka,

je nutné postavit most. Problémy můžete mít s rozvětvením trati. Platí zásada, že nelze větvit trať v jejím ohybu, vytvářet kříže či "vidličky". Je vhodné vyzkoušet ■ možnosti větvení dříve, než vás neznalost přivede do maléru (totež platí i u mostů). Pokud jezdí po jedné trati víc vlaků, je vhodné ji ■ nejfrekventovanějších místech zdvojit.

STAVBA ŽEL. STANICE

Na začátku si vyberte dvě velká města co nejbližší u sebe. Spojte je trati ■ u jednoho z nich postavte stanici. Výběr typů stanice je myslím zcela jasný - je třeba, aby okruh dosahu stanice zahrnoval jak nejvíce domů, farem, tovarů atd. Máte-li první dvě stanice, můžete začít podnikat.

SKLADBA VLAKU

Zvolte typ vlaku, který ■ vyhovuje (na začátku nemáte moc na výběr). U každého stroje je k dispozici popis jeho schopností, tj. počet vagonů, které může táhnout a jeho max. rychlost dle počtu tažených vagonů ■ případného převýšení tratě. Pak vol ■ připojení vagonů - toto je možné dále libovolně měnit,

takže pro začátek připojte jeden postovní a jeden osobní vůz. Od tohoto okamžiku je ■ spojení mezi vašimi stanicemi.

STAVBA VYROBEN

Ze začátku pro vás nepřipadá v úvahu, proto jen stručně. Je-li v dosahu stanice nějaká továrna, najedle si na ni myši a dozvíte se, jaké suroviny potřebuje (Demands) a co po jejích obdržení vyprodukuje (Supplies). Takhle se dělají velké obchody. Pokud máte po ruce pouze zdroj surovin, můžete si sami vybudovat odbytíště. Ma to však dva háčky - je to velmi drahé a pak také zjistíte, že stavbaři bývají velice vybíraví.

VYBAVENÍ STANICE

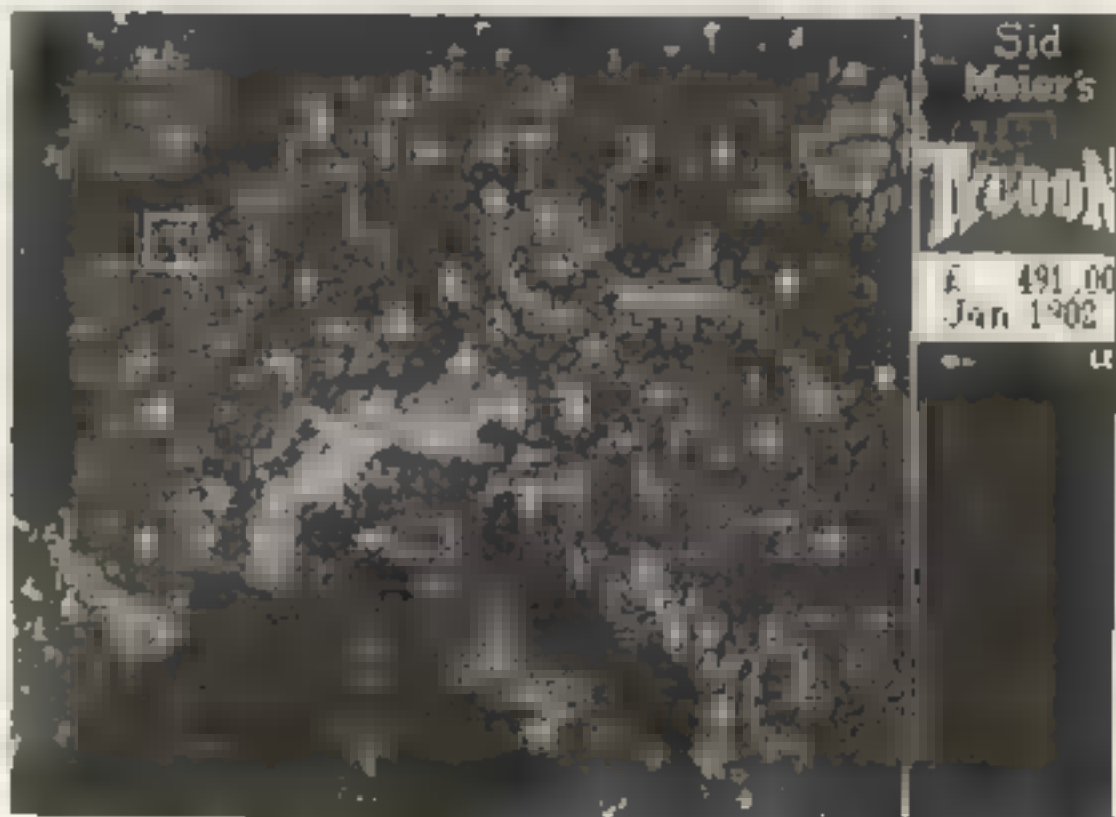
Na uzemi vašich železnic ■ jste neomezenými pány. Za účelem zvýšení cestovního ruchu můžete stavět hotely, restaurace, zcela osobitým způsobem výdělku je stavba skladů všeho druhu (v takovém případě je důležité, aby vaše sklady byly dostatečně plné, jinak budou prodávány). Vaše možnosti v tomto směru jsou opravdu velké.

Je nejvyšší čas, abychom

se trochu podívali na hospodaření s financemi. Váš počáteční milión se brzy začne nenápadně vytrácet ■ záleží jen na vás, jak budou vaše železniční služby schopné vyrovnávat a později převyšovat náklady na provoz ■ případné ztráty. Každý "rok" počítač udělá finanční uzávěrku, kdy jste seznámeni ■ příjmy a výdaji všech druhů ■ konečným výsledkem - profitem. Není místo na detailní popis těchto číslicemi zahlcených obrazovek, avšak najdete-li tu odvahu a budete je chvíli studovat, jistě všechno pochopíte. Dále je vyhodnocen stav všech ostatních společností a ■ pozice vůči nim. Nejdůležitější je zde celkový obrát, hodnota vybudovaných tratí a hodnota akcí. K průběžnému informování o všech těchto údajích slouží menu REPORTS.

Tou nejdůležitější volbou ve financích je CALL BROKER v menu ACTION. Zde si můžete půjčovat peníze (je třeba je časem splatit) a kupovat/prodávát akcie své, či jiných společností. Rozvažným hospodařením s akciemi můžete docílit slušného zisku.

Nyní přichází to nejdůležitější - ovládání vlaků. V pravém dolním rohu obrazovky se nachází panel, na kterém jsou schematicky znázorněny všechny vaše vlaky. Ukažte na některý z nich a objeví se menu ovládání vlaku. V dolní části je seznam zapsaných zastávek, ty mohou být nejvýše čtyři. Pokud ukážete ■ jméno zastávky, objeví se schematický náčrt trati vlaku. Zde je také možné získávat informace o jednotlivých zastávkách. Ve sloupci "Supplies" najdete co čeká na zastávce ■ odvoz. Ve sloupci "Demands" si pak zjistíte, co ve stanici potřebují (a za ■ tedy zaplatí). U každého druhu zboží zase nechybí údaj, o kolik vozů ■ jedná. Pokud chcete provést změny ■ sestavení vagonů (je možno pouze v zapsaných stanicích), ukažte u jména této stanice ■ řádku vagonů. Jednotlivé vozy jdou pak jednoduše připojovat, či odpojovat. Zvláštní



F-19 Stealth Fighter

Zatloukal
Jan Zelátal

pozornost věnujte řádce označené **PRIORITY**. Občas ■ stane, že máte možnost převzít speciální zakázku (převoz něčeho někam). Výhodou je vysoká cílová premie, která se však postupem času neúprosně snižuje. Proto je třeba vyhledat nejbližší vlak a zakázku mu určit coby prioritní. To znamená, že vlak poruší svůj jízdní grafikon, vyřídí nejprve prioritní zakázku (je třeba navolit nejdříve místo vyzvednutí zakázky a pak cílovou stanicí) a vrátí se nazpět ke všední práci.

V horní části obrazovky je umístěno schematické zobrazení zvoleného vlaku. Jsou tu přesné informace ■ aktuálním nákladu a okamžité rychlosti soupravy. Na horní liště ■ zíte ■ důležitá menu. Jedno z nich slouží k určení způsobu jízdy vlaku. Je dobré si to pořádně vyzkoušet dřív, než začnete hrát "na ostro". Dále je zde možné soupravu modernizovat - nové, výkonnější stroje vám umožní další rozmach společnosti.

Ještě rada. Pozorně sledujte tisk, v něm se objevují důležité zprávy. Přehlédnutím byste se sami připravili o cenné zlatáčky. I z této drobnosti je vidět, že hra učí všem správným vlastnostem úspěšného podnikatele. A protože je mimořádně přitažlivá, je to učení příjemné. Uvidíte, žáci, jak vám to přijde vhod při vstupu do praktického života. TAD

COONEC

Letecký simulátor F-19 Stealth Fighter je zatím ■ nejlepším, ■ se vůbec kdy ■ osmibitové počítače vytvořilo. To, že hra má vysoké nároky na paměť i ovládání, je způsobeno přenosem z počítačů řady IBM PC. Přestože byla hra zkrácena jak to jen bylo možné, stejně má asi 200 KB, proto je také rozdělena na pět nahrávacích bloků, které se nahrávají za sebou.

1. část: Po nahrání počítač vypíše ■ obrazovku "STOP THE TAPE" (zastav magnetofon). Po několika vteřinách se dočkáte pokračování. Počítač začne vypisovat údaje o letadle, spíčkové "ef devatenactce". Po dvou obrazovkách důležitých údajů se konečně (pokud to ještě nevíte) dozvíte ■ firmy, která má tento simulátor pro osmibity ■ svědomí. Je ■ firma MICROPROSE. Po chvíli, která trvá tak dlouho, že normální člověk skoro usne, ■ obrazovku konečně přiletí vaše letadlo i s nápisem "F-19". Stisknete-li nějaké tlačítko, bude program pokračovat. V opačném případě máte asi na dvě minuty volno. Program bude pak dále vyžadovat START THE TAPE.

2. část: Počítač teď chce vložit název letadla vykresleného ■ horní polovině obrazovky. V dolní půli je seznam jmen, ze kterého si můžete vybrat to správné. Ovládání je Q,A,O,P a ENTER. Pokud

letadlo nezádáte správně (uděláte ERROR), budete trénovat lety v Lybii pod jménem ERASE ME. To se dá samozřejmě oblafnout. Až bude počítač požadovat zapnutí magnetofonu, tak stiskněte SPACE a po něm CONTINUE (klávesa C) a ENTER. Budete moci znovu hádat jméno. Postup lze opakovat i vícekrát (jed ■ se už přece trefit musíte). Úspěch je korunován nápisem "correct identification" v dolní části obrazovky.

3. část: Tady můžete zadat své jméno, zvolit si dráhu a charakter letu. Po této volbě (ovládání stejné) můžete navolit zbraně, ■ kterými chcete bojovat. Pozor! Každá zbraň ■ jiné účinky a dosah.

4. část: Objeví ■ runway a kontrolor vám popřeje šťastnou cestu. Teď je to jen a jen na vás. Nahodte motory, dejte plný plyn a nezapomeňte odbrzdít. Po nebi ■ špatně jezdi, tak po vzletu nezapomeňte zasunout kolečka. Na hlavní cíl PRIME TARGET, vás navádí malý černý obdélníček nad kompasem. Při návratu k letišti jej přehodte na navigaci na letiště, pokud to neuděláte, bude vás stále navádět na možná již zničený cíl. Takřka všechny cíle můžete zničit svými čtyřmi kanóny ráže 20 mm. A pozor ■ střelivo. Jednou dávkou totiž vystřelíte 25 granátů (zajímavé). Také je zbytečné střílet kanónem na vzdálenost větší než 2 km. Cíli nic neuděláte a zbytečně si vyplácáte kapslíky. Zaměřujete kroužkem, který se objeví po vysunutí kanónu.

5. část: Zhodnocení vaší mise. Dozvíte ■ jak jste byli úspěšní, zda jste získali významnění a co si o vás říkají kamarádi u baru. Ty drby si zkuste přeložit. Někdy se snad zasmějete. Po všech údajích počítač požaduje nahrání třetí části a všechno začíná znovu s ■ body a později i s vyšší

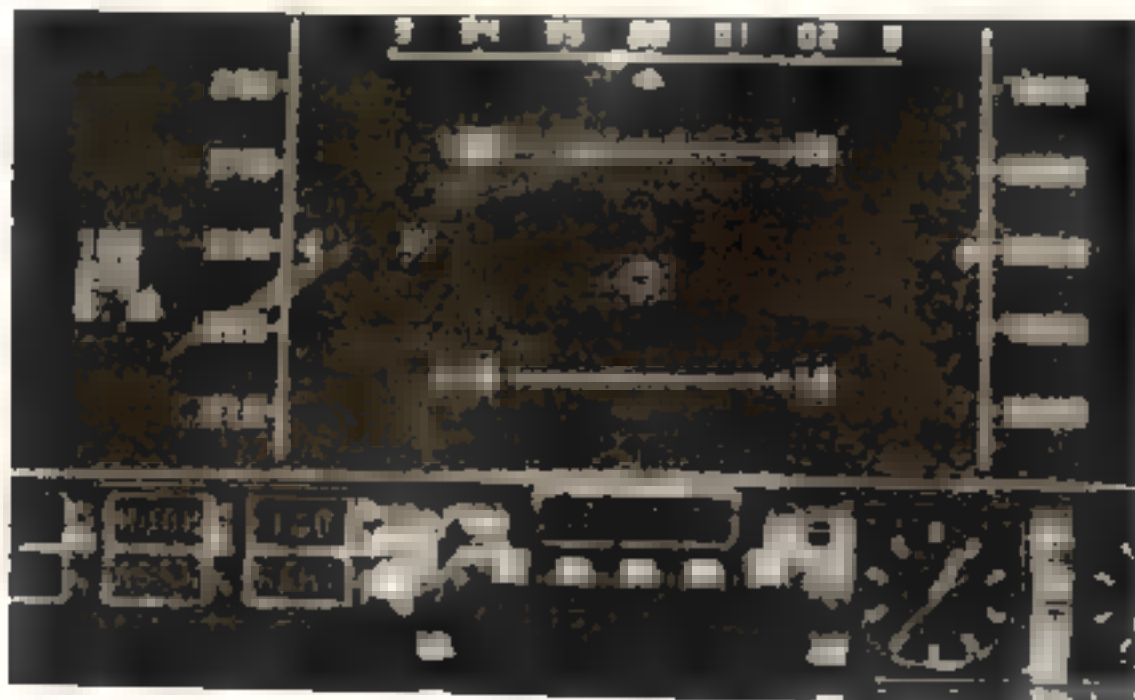
vojenskou hodností. Pokud si chcete uložit stav hry, tak je nahrání třetí části nezbytné. Potom můžete počítač s ledovým klidem anglického lorda vypnout nebo F-19 vymazat.

OVLÁDÁNÍ

- CS - pauza
- SS - katapultáž
- X - přehazování módu obdélníčku (runway/cíl)
- V - pohledy z letadla
- N - zapnutí/vypnutí navigačního přístroje
- M - identifikace letadla v dostřelu rakety
- Z - změna radaru
- SPACE - změna zaměřeného cíle
- D - "návnada" pro nepřátel. rakety vzduch-vzduch
- W - stav zbraní
- E - nastartuje/vypne motor
- R - ECM (proti raketám země-vzduch)
- T - identifikace zaměř. cíle ■ zemi
- Y - zasunutí výzbroje
- I - fotoblesk
- U - odjištění/zajištění zbraní
- 1-4 - volba zbraní
- 5 - vysunutí kanónu
- 6 a O - vlevo
- 7 a P - vpravo
- 8 a A - přitáhnout
- 9 a Q - potlačit
- 0 a ENTER - střelba
- S - přehled poškození
- F - klapky
- G - podvozek
- B - brzdy
- J - snížení tahu motoru
- K - zvýšení tahu motoru
- L - změna mapy
- H - zrychlení času

INDIKÁTORY PALUBNÍ DESKY

- A - zrychlení času
- WB - stav zbraní v letadle
- LG - kola
- FLP - klapky SB - brzdy
- G - muška kanónu na HUD
- - zaměřovač bomb
- M - zaměřovač raket
- ECM - ECM zap/vyp
- IRJ - fotoblesk zap/vyp
- DCY - klamný cíl pro rakety vzduch-vzduch
- E - identifikace nepřítele
- W - soupis zbraní
- S - stav letadla





Leisure Suit Larry II

úplný návod

Na úvod bych rád pozdravil nejen všechny příznivce firmy Sierra, ale i milovníky adventure her vůbec. Mnozí ■ jistě pozastaví nad tím, proč Excalibur otiskuje návod na hru, kterou již většina z vás vyřešila. Tato hra by měla být jakýmsi zahájením série návodů k hrám Sierry, na které se postupně chystáme. Takže Sierra-fánoušci k počítačům! A jedeme...

Prásk a za Larrym se navždy zabouchly dveře bytu jeho milované dívky...

Oceli ses na ulici, uboze ustrojený, neoholený a bez peněz. Hned jdi do garáže, to je vždy poslední útočiště každého chlapa (Look garage), jistě tu najdeš nějaké drobné (Get bill). I s tou troškou peněz by se dalo zkusit štěstí, vsaď si do loterie. Jdi tedy do samoobsluhy "U Lotty" (prostor č. 3) a u sázkového přístroje si kup los (Buy ticket). Teď přijde malý podvůdek. Jdi do recepce (4) budovy TV, mimochodem po cestě ■ můžeš kouknout dírou v plotě (č. 2 Look hole) na krásné dívky, a pokus se půvabnou mladou recepční přesvědčit ■ tom, že tvůj los vyhrál hlavní cenu (Talk to receptionist, Yes, Show ticket). Po této povedené akci

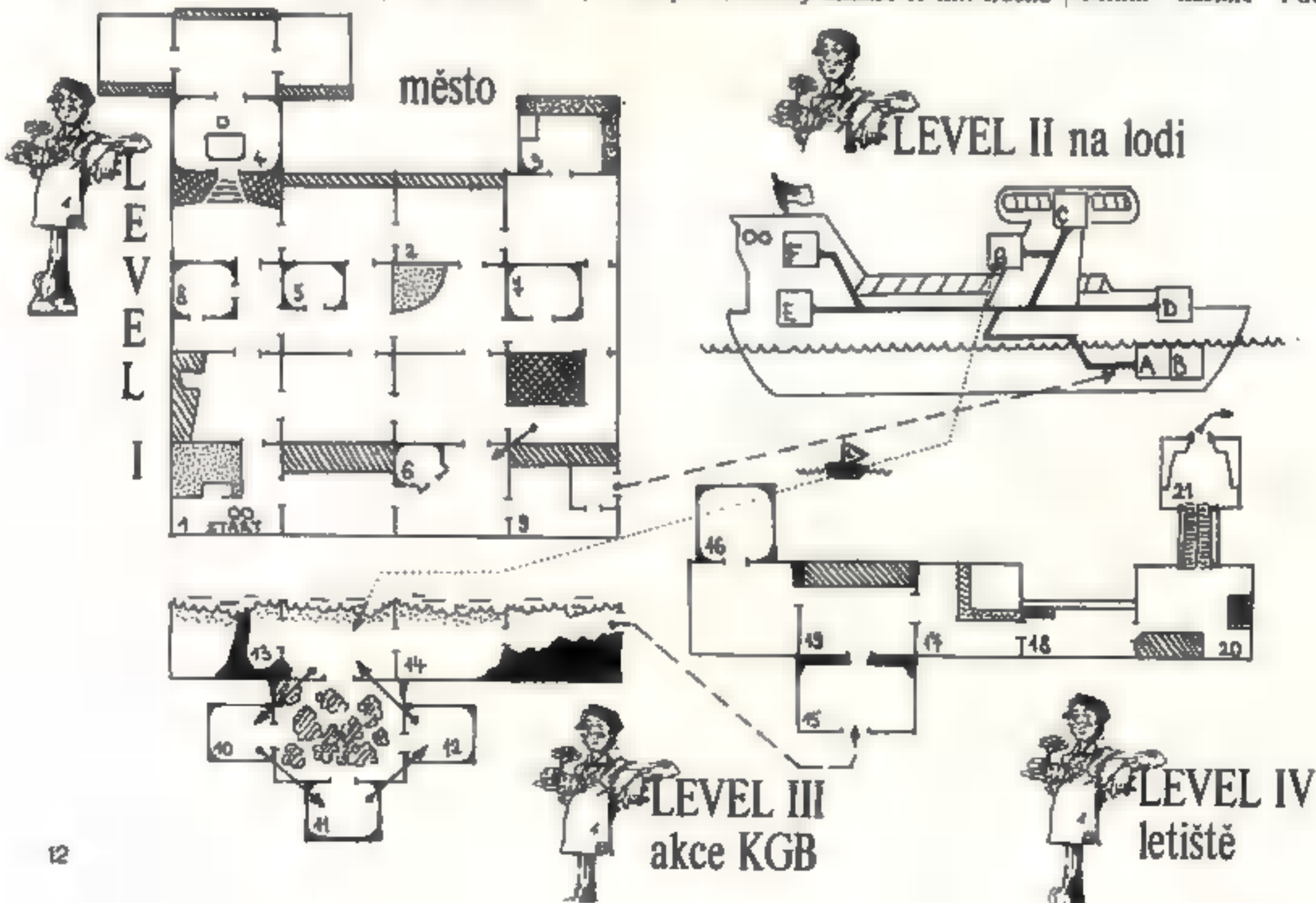
- jistě se musela povést, jsi přece mazaný Larry té dívka odvede do předpokojů TV studia, že prý budeš ve vysílání. Posad se (Sit down), hned si pro tě někdo ze studia přijde. Jdi s ním (Stand up) a prožiješ vzrušující chvíli, poté budeš opět vyveden do čekárny. Jen co se však stačíš posadit, přijde si pro tebe někdo jiný (Stand up) a nastane maláčko zmatek. Krátce a dobře, nakonec se octeš před budovou televize ■ miliónem dolarů v kapse. A to ještě není všechno, vyhrál jsi totiž navíc zájezd do záměti luxusní lodi s krásnou TV hvězdou. Bude třeba dát se rychle do pořádku, abyste vůbec stihli odjezd vaší lodi. Jdi před dům své byvalé milé a pořádně prohledej odpadkový koš (Search can, Search can, Take pas-

sport), najdeš svůj pas, ten je pro tebe teď nezbytný. Dále jdi do obchodu ■ oděvy (5), věř reklamě a kup si plavky (Read sign, Take swimsuit, Pay with million dollar bill). Vrať se do samoobsluhy (3) a kup si pít na cestu (Take soda) ■ automatu. Nezapomeň zaplatit! (Pay for soda). Teď je na řadě účes, jdi k holiči (6) a posad se do křesla, budeš krásně ostříhán a oholen. Na cestu jsi tedy připraven, jdi se však ještě podívat do prodejny hudebnin (8), co kdyby náhodou měli vozňobouch, jimž bys uspával spolupucestující na lodi. Jak jsi již asi zvyklý, přihodí se však něco nečekaného, prodávčka v obchodě si tě spletě s nějakým agentem (Talk to girl) a dá ti moc podivný hudební nástroj. Situace se tím trochu

zamotává, takže raději rychle zmizni na loď (9), stačí jen ukázat uniformovanému muži jízdenku a pas (Show ticket Show passport).

Únik z ■■

V kabině (A) si oblékni plavky (Wear swimsuit) a už hurá k bazénku (D)! Skoč do vody a zkus plavat (Swim), potop ■ (Dive), vylov ztracenou podpisenku ■ vylez z vody (Take bikini, Climb up) u žebříku. Hloupí Larryové se mohou vrátit zpět do kabiny (A), ale my chytří se budeme opalovat na lehátku (Lie down). Přeživší hloupí, pokračujte takto: Ve své kabině se obléct (Wear suit) a potajmu vlezte do pokoje sousedky (Open door, pokoj B). Tiše ji z nočního stolku ukradněte krabčičku s manikýrou a vytraťte se (Open nightstand, Examine nightstand, Take kit, Close nightstand, Close door). V bazénu se vlasy namočí a o ně je třeba pečovat. Jdi k místnímu holiči (E) a opět se posad. Lazebník, když vidí ty beznadějně vlasy, půjčí ti raději paruku. Kromě ní si řekni ještě o krém na opalování a o nůž (Take lotion, Take knife). A teď vrcholná akce: Jdi do kapitánovy kabiny (F) a opravdu opatrně, neviděn, stiskni tlačítko **POPLACH**



(Press switch). Rychle utíkej k záchranným člunům na palubě (G) a skoč do loďky (Enter boat). Ještě dřív, než se ti parník ztratí z očí, namaž ■ krémem a nasad si paruku (Use lotion, Wear wig).

■ a ■ ■ ■ letišti

Probral ses jako ubohý trosečník na pobřeží, ale tenhle ostrov nevypadá úplně pustě, vždyť za hradbou tropického pralesa prosvítají bílé budovy. Jenom se k nim dostat! Vstup mezi stromy a po chvilce narazíš na restauraci, tam se ale nezdržuj a pokračuj v pouť lesem. Nyní se dostaneš k hotelu (11), zde ti bude přiděleno apartmá, kde je potřeba vzít sirky a mýdlo (Take matches, Take soap). Potom znovu do džungle a dojdeš... jak jinak? ...k holiči (12). Nech si provést ženský sestřih a pralesem se vrať ■ pláž, jdi vlevo k útesu (13) a seber ztracenou podprsenku (Examine rocks, Take bikini). Nyní jdi opět do hotelu (2 x džungli), převlékni se do plavek (Wear bikini) a vycpí si řadra mýdlem (Put the soap in the bikini top). Pak zpátky k holiči, nechat si oholit všechny chlupy a do džungle! Po cestě pralesem trhej květiny (Take flowers) a ■ pláži se dej doprava (14). Zde projdeš hlídkou KGB bez úhony, budou tě pokládat za ženu. Opatrně přejdi po útesu a na jeho konci se ustroj do obleku (Wear suit). Po úspěšné pouť po skalách dojdeš k velkému

letišti. Před vchodem (15) jsou další dva milí homosexuálové od KGB, ty si naklon květinami (Give flowers). Snad všechny Larryho cesty vedou k holiči (16), jdi tedy i tam a nech Roseu, ať z tebe opět udělá mužského (Examine girl, Sit down). Ukaž svůj pas hlídači (17) a v místnosti za ním (18) vezmi tašku s bombou (kdo hledá, najde...). Bombou ■ žen frontu (19) a kup si letenku (Buy ticket). S ní popojdi do místnosti za taškami (20; cestou nezapomeň Show passport). U přístroje vpravo si kup padák (B. insurance) a u pultu toast, v němž je špendlík (Buy special, Search special, Get pin). Po eskalátoru ■ dostaneš do odbavovací místnosti, seber ■ stolu leták (Look table, Take pamphlet) a ukaž letenku hlídce (Show ticket). Konečně nastup do letadla...

Letíme, padáme, džunglí oestu hledáme

V letadle (22) se usaď a zabav souseda otravou letákem (Sit down, Give pamphlet to man). Zpoza sedadla vezmi tašku, vstaň (Take bag, Stand) ■ jdi doprava (23), navlékni si padák* (Wear parachute), jdi ke dveřím vpravo dole a pomocí špendlíku je otevři (Use pin, Turn handle, Open door). Rychle použij padák (Open parachute) ■ v horní části pralesa (24) ■ odřízni ■ popruhy (Cut parachute). Až ■ probereš z pádu seber větvičku (25, Exam. floor, Take stick),

prozkoumej keřiky vlevo dole (Examine bush) a proplaz ■ pod nimi (Go under). Pak (ve 26) zneškodni anakundu větvičkou (Use stick) a u bažin (ve 27) jdi po stopách opice. Potok (28) přeskákej po liánách a jednu si na pravém břehu utrhni (Jump branch, Jump branch, Jump branch, Jump, Take vine). Dále vpravo ■ čeká trochu odpočinku, překrásná divenka ti vysvětlí, že její kmen je sužován zlým člověkem, který žije v sopce (!) na severu. Další instrukce obdržíš od domorodců ve vesnici, nakonec tě čeká poslední úkol, zdolat sopku a vyhnat padoucha. Jdi k ohništi (30), naběr popel (Take ashes), dále ■ propasti (31), přeskoč ji pomocí liany (Use vine). Ledové schody (32) posyp popelem (Use ashes) a vystup ■ vrchol hory (33). Nakonec vykoněj tuto podivnou akci u díry vpravo: Stick the bag into the bottle, Burn the bag, Throw the bag. Teď už jenom do vytahu a ■iii...

Brzy nashledanou ■ Leisure Suit Larry ■ se těší

Andrew

*) Mladistvý ■ letadla CSA, ■ asi inspiroval touto hrou - také požadoval padák. Vy ale pamatujte, že ve skutečnosti je téměř nemožné z běžného dopravního letadla vyskočit za letu.

STRIKE FORCE HARRIER ovládání pro ZX Spectrum

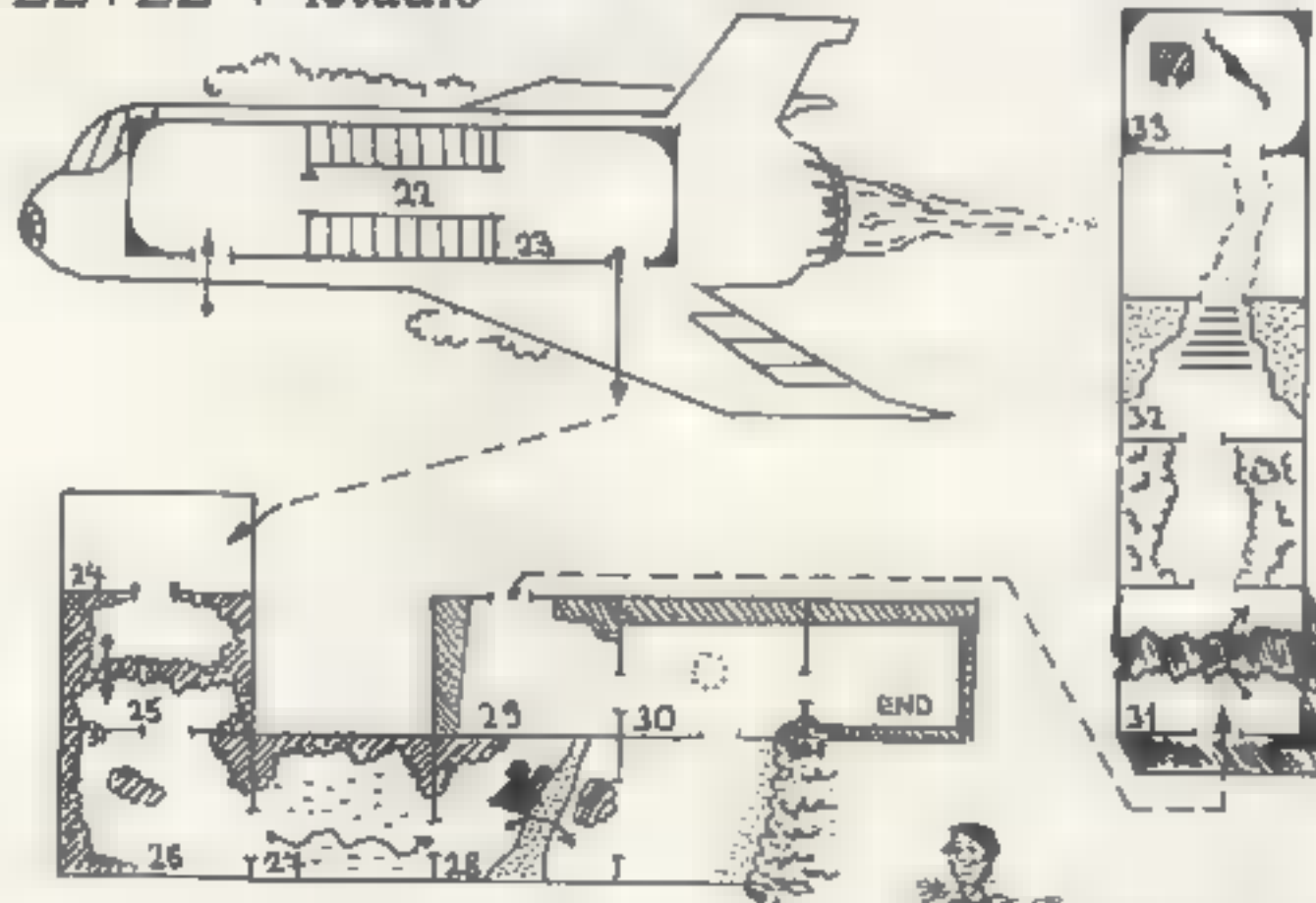
nahoru	L
dolu	P
kormidlo vlevo	J
kormidlo vpravo	K
směrovky vlevo	Z
směrovky vpravo	X
přidat plyn	I
ubrat plyn	O
zvedni trysky	E
naklon trysky	D
brzdy	B
klapky	F
podvozek	S
výběr bomby	R
rakety	Y
kanon	U
radarové terče	C
světlice	H
střelba	CAPS SHIFT
stav munice	Q
pozice	W
údaje o motoru	V
navigace	T
základna	AA N
	AC M
	BA S.SHIFT
	BC SPACE
pauza	A
zvuk	S

Hlášení ■ displeji:

too slow - letíš příliš pomalu
block ■ - jsi nad blokem xx
chaff x - zbylo x falešných cílů
flares x - zbylo x světlic
enemy radar - jsi zachycen radarem
missile warning - letí na tebe raketa
target reguiled - raketa zaměřena ■ cíl
high ground - jsi v malé výšce
collision predisted - narazíš
over GS - jsi nad základnou
select GS - vyber pozemní základnu
fortrac week - velká vzdálenost pro navigaci

Honza Z.

LEVEL V letadlo



LEVEL VI ostrov

PARAMIDA

NEZNALOSTI



"POČÍTAČOVÝCH HRÁCH"

Nezastírám, že patřím mezi fan-
dy počítačových her. Nebo přesněji,
patřím mezi fanoušky časopisu po-
čítačových her Excalibur a tak mne
velice zaujalo, když jsem (nedavno)
v ranním rozhlasovém přehledu če-
ského tisku zaslechl, že o počítačo-
vých hrách rozsáhle píše (občanský
(dnes již Český) deník. Okamžitě
jsem pro něj vyrazil do nejbližšího
kiosku s novinami. Rádio nelhalo,
v deníku byl opravdu veliký článek
o... "počítačových hrách".

Uvozovky jsou tu zcela na místě.
Tohoto krycího jména bylo u nás
použito k pojmenování rozsáhlého
"podnikání s financemi", které sli-
buje zúčastněným velký zisk při ní-
zkém poplatku za účast v akci. Dnes
už jsou používány i jiné názvy, ale
jedno je jisté: S počítačovými hrami
o kterých čtete v Excaliburu nemají
vůbec, ale vůbec nic společného.

Proč tedy o nich psát? Mladší
kamarádi mne už několikrát pře-
mlouvali, abych se také zúčastnil na
podobné "hře". Nechápal, proč jsem
vždycky odmítl. Naposledy to byl
invalidní Petr, který mi nadšeně vy-
světlil, že až dostane vyplacenu
slibovanou statistickou částku, uloží
si ji do banky na nejvyšší urok a bu-
de mít jisté přilepšení ke svému dosti
nízkému důchodu.

Tohle rozhodlo. Uvažoval jsem,
proč tak mnoho lidí podléhá kouzlu
léchtu akcí. Jisté, prémie ■ účast je
mimořádně lákavá, ale přesto se tím
všechno nevysvětluje. Vždyť se jich
účastní i lidé, kteří nikdy nesázejí
a hazard zásadně odmítají. Nejsem
to já, kdo se mýlí a nepřipravuji se
tím ■ možnost rychlého zbohatnutí?

Nejprve jsem zkusil jít ■ to od
(matematického) lesa. Nabízí ■ mi
zisk slo tisic. Stačí jenom složit tisíc
korun a zajistit dalších pět pokra-
čovatelů. Ti budou mít stejný zájem
jako já a zajistí si také každý svých
pět následovníků. Po třech "kolech"
mi organizátoři zašlou vytoužený
obnos. Jednoduché. Jednoduché?



Dobře si prohlédněte tabulku:

1	1	14.999.999
5	6	14.999.994
25	31	14.999.989
125	156	14.999.844
625	781	14.999.219
3.125	3.906	14.996.094
15.625	19.531	14.980.489
78.125	97.656	14.902.344
390.625	■	14.511.719
1.953.125	2.441.406	12.556.594
9.765.625	12.207.031	2.702.969

V prvním sloupci je počet účast-
níků v každém kole. Ve druhém je
počet všech lidí, kteří již svou tis-
cikorunu složili a třetí sloupec pro
náznornost uvádí, kolik ještě zbyvá
lidí v patnáctimilionové ČSFR, ne
zapojených dosud do "hry".

Ted' už jen zbyvá odhadnout, ve
kterém kole dostavám nabídku ke
"hře" přistoupit. Počítají ■ se učast-
níci na statistice, pak nemám šanci.
■ mne by přišla tada až kdyby se
zapojili i obyvatelé okolních zemí.
celá "hra" se ■ zastaví, protože
se už nenajde nikdo, kdo by se i jen
teoreticky mohl stát pokračovatelem
■ dalším (...a dalším kole).

Organizátoři celé "pyramidální
hry" jsou si tohoto nebezpečí dobře
vědomi. Právě proto už nepožadují,
tak jako první "průkopníci", aby si
každý hledal svého pokračovatele.
Dnes nabízejí pohodlí a počítač.
Ten už sam má zajistit pokračování,
přidělit každému jeho "následníky"
a udržet jej ve hře. Výborný psycho-
logický tah! Počítač zajistí, aby se
"nefixlovalo", vždyť je to nestranný
přístroj, nemůže nikomu nadřezovat.

Tahle důvěra v počítač je dosud
stále velká. Jeden známý mi pro-
zradil, že když mu při pokusu vý-
sledky příliš nevycházely, postalo,
aby údaje vytiskl na počítačové tis-
kárně. Všechny pochybnosti rázem
zmizely. Vy, členáři Excaliburu, již
víte o počítačích své. Počítač je jen
stroj, uskutečňující myšlenku a jsem
si jist, že u "počítačové hry" je to
pouze myšlenka na ohromně "pra-
chy", které má "hra" přinést. Komu?
Obávám se, že ne obyčejným, řádo-
vým "hráčům", kteří program nese-
stavili, neviděli, ani nekontrolovali.

Následuje odbočení do další z ob-
lastí, které jsme v minulosti tolik
zanedbávali. Ekonomika a ekono-
mické znalosti, to nám dneska už
nezní cizí. Tak snad přetrpíte ještě
i druhou tabulku:

1000	0	0
6.000	0	0
31.000	0	0
156.000	100.000	56.000
781.000	500.000	281.000
3.906.000	2.500.000	1.408.000
19.531.000	12.500.000	7.531.000
97.656.000	62.500.000	36.156.000
		485.156.000
	???

Všichni se shodneme na tom, že
peníze nejsou brambory a na poli
nevyrostou. Tak odkud je seberou
v "počítačové hře"? Vždyť, zhruba
vzato, kolik do akce účastník vloží,
tolik (někdy) dostane zpět. Ten řígl
je právě ve slovíčku někdy. Podívejte
se na druhou tabulku! První sloupec
dostaneme, vynásobíme-li počet
všech účastníků (jejich vloženou)
tiscikorunou. To jsou příjmy orga-
nizátorů. Ve druhém sloupci jsou
jejich výdaje, výplaty premií "hrá-
čům". A ten třetí, nejdůležitější
sloupec, to je to políčko, které rodí
zlaťáčky. Je to pouhý rozdíl mezi
příjmem a výdajem. Pozor! Vůbec si
nemyslete, že tato celá částka při-
padne organizátorům, to nikoliv.
Ale cožpak se nechťel kamarád Petr
spokojit jen s úroky? Jak vidíte na
druhé tabulce, zajišťuje účast asi
statistice "vkladatelů" (t.zv. jistinu
v docela přijatelné výši třicetipětí-
milionů korun. Tahle suma, uložená
v bance na urok 10% (a může být
i vyšší), "urodí" za rok tři a půl mi-
lónu. A to teprve je sladká odměna
pro organizátory "počítačové hry".

Povídání jsem sepsal, protože
nemám rad, dělá-li někdo ze mne
hlupáka. Jenomže, řekněte sami, ko-
lik lidí by poslalo své peníze na vý-
zvu: Poskytněte nám bezúročnou
půjčku, peníze vrátíme po roce. Zn.
Čestné jednání? Organizováním
"počítačové hry" docílíte zaručené
lepšího výsledku. A budete-li si na-
vic počínat ještě tak jako hrdinové
článek v (občanském) deníku, pak si
k milionům z úroků přikradete ještě
další. Řekněte mi, platí ještě heslo,
že u nás o hlupáka nezavadiš, nebo
už v "počítačových hrách" neplatí?

Joris

800

1. Tetris
2. Draconus
3. Elite

ZX Spectrum

1. R-Type
2. Myth
3. Robocop

C64

1. Turrican II
2. Turrican I
3. Last Ninja II

ST

1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

Amiga

1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

Šlehačka na dortě
Pravidelná anketa
mezi účastníky je vylosován
joystick

1. Powermonger
2. Populous
3. Lemmings

1	Powermonger Ballfrog	Ex 3
2	Dungeon Master FTL	Ex 4
3	Champions of Krynn SSI	↑
4	Lotus Turbo E.C. Grendin	Ex 1
5	Mega-lo-Mania Sensible Software	Ex 8 ↓
6	Turrican ■ Rainbow Arts	Ex 5 ↓
7	Chaos Strikes Back FTL	Ex 4 ↑
8	Gods Image Works	Ex 8 ⚙
9	Lemmings DMA Psygnosis	Ex 2 ↓
10	Myth System ■	Ex 6 ↓

Kupón, který nalepíte ■ korespondenční listek, najdete na předposlední straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!

Vánoční joystick
věnovaný firmou

ALFA ELEKTRONIC
vyhrává čtenář

Petr Poláček
Němčičky 225

Jeho tip: TETRIS

Brav ■ **ALFA**

JOYSTICKY

Quickjoy

2 tlačítka ■ kontakt

robustní SV 119 Junior 169,- Kčs

pistolový SV 120 Junior-Stick 199,- Kčs

pilotní SV 122 Quickjoy II 269,- Kčs

zakoupíte v prodejně

ALFA ELECTRONIC

Na poříčí 10

110 00 Praha 1

☎(02) 232 ■ 03

Zboží zasíláme i poštou
prodej za hotové
i na fakturu



A1

2

3

4

5

6

7

B

C

D

E

F

G

H

I

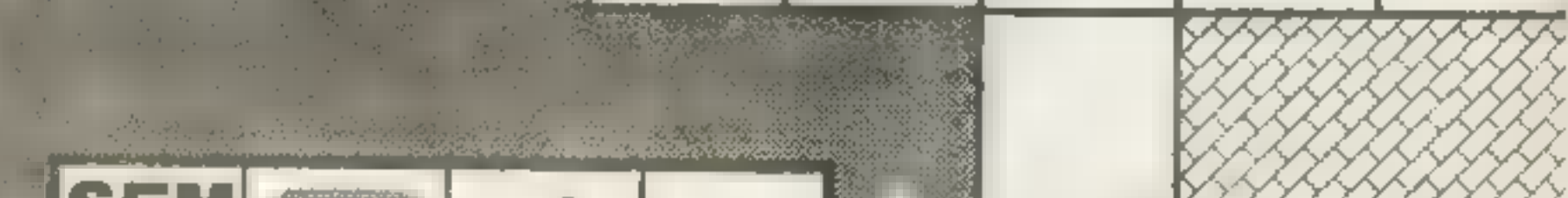
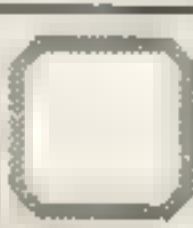
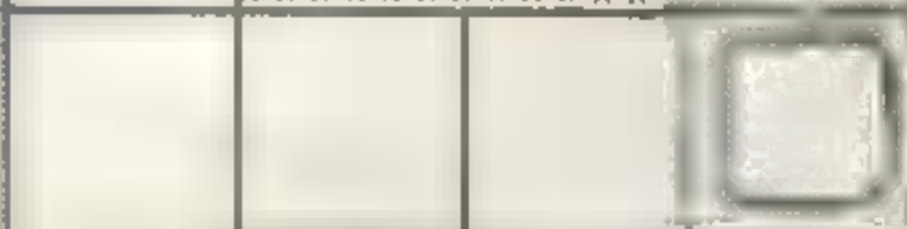
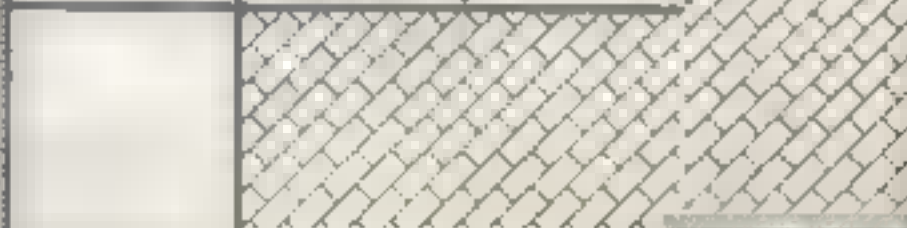
J

K

L

M

N



SEM NE			
DVE			NEI
		SEM AND	



7

8

9

JENOM TLAČIT!

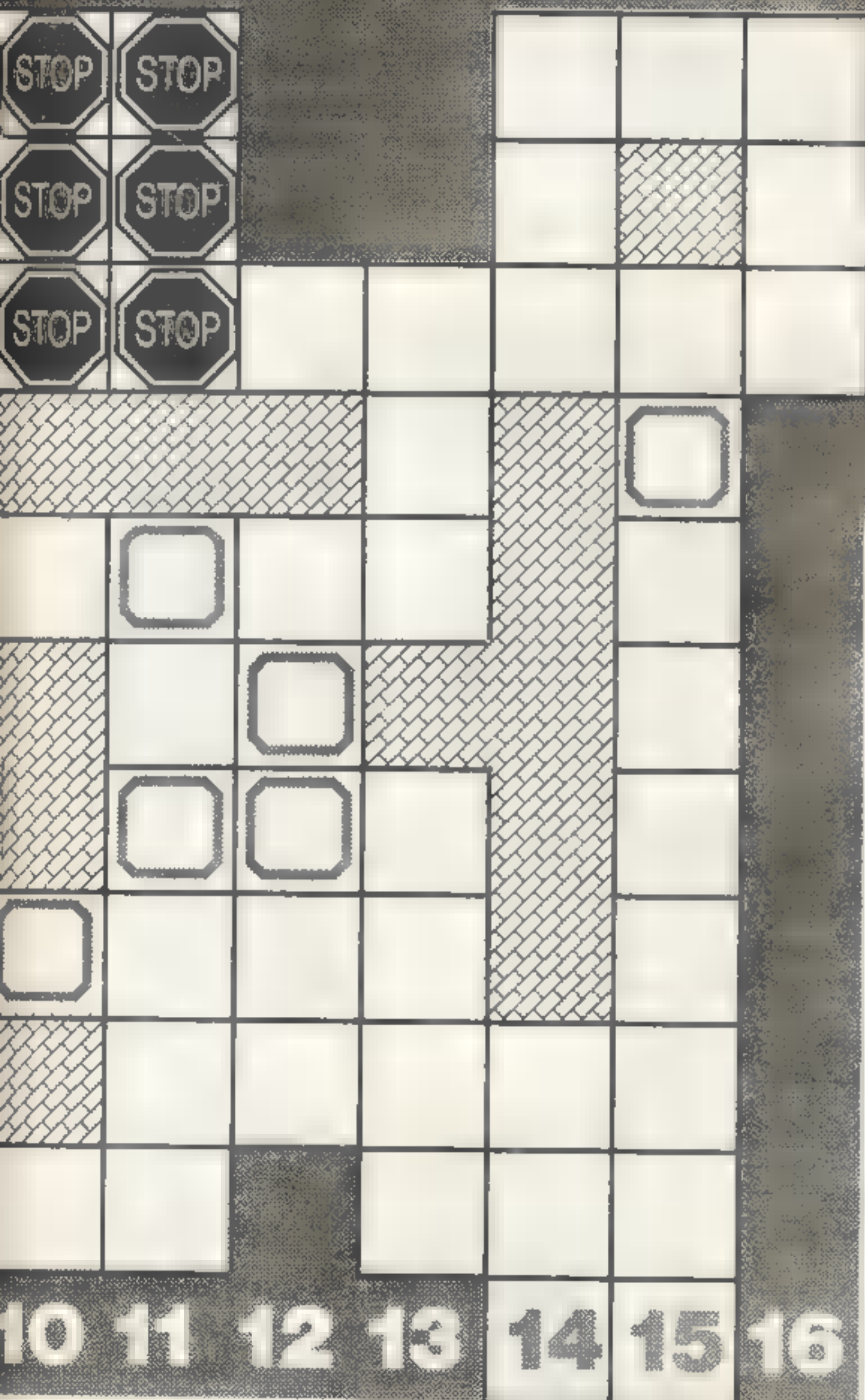


Soko - Ban

Kam ■ tou bednou, šéfe?

Spectrum Holobyte

LEVEL 14



Na Vánoce, dlouhý noce, říká ■ v jedné koledě. My jsme pro některý váš volný večer připravili úlohu, kterou jsme převzali ze hry Soko-Ban. Použili jsme verzi na PC a vybrali jsme level 14. Ty nižší byly trochu jednoduché ■ ty vyšší (hra jich má plných 99) zase příliš zdoluhavé a pro časopis složité.

Podtitulek naznačuje, že ve hře se mají všechny "bedny", které jsou na označených políčkách přemístit do skladiště na políčka označená STOP. Důležité upozornění: Skladník může bedny jenom tlačít před sebou a nemůže je přeskočit! Má dost energie, aby každou bednu protáhnul třeba celým skladištěm, ale nemá tolik síly, aby pohnul dvěma bednami naráz. Proto opatrně při konečném umísťování! Soko-Ban je logický rychlík, máte být do 20 minut hotovi. Vy si bez časového omezení vyzkoušejte na připojeném herním plánu, přes kolik polí celkem musí být bedny přesunuty. Doporučujeme zápis:

1. B9-B8 1 (pole)
 2. B8-D8 2
 3. D8-D11 3
- 6 (součet polí)

S bednou na D11 už nepohnete. Pošlete nám svá řešení! Vítěze, který ■ dokázal nejmenší namáhat, odměníme knížkou.

ZPRACOVAL JORIS



Powermonger? Powermonger!

Powermonger je strategická hra, která (zejména podle počtu anketních hlasů) si získala srdce nejednoho herního nadšence. V Excaliburu č.3 jste našli první popis ovládání a v pátém čísle základní strategii. Tajemný LORD SEMTEX nám zaslal tipy do hry, které v žádném manuálu nenajdete. Takže do třetice je tu Powermonger ...

Problémy s jídlem

Při dobývání nových světů bývá největší nouze o jídlo. Nejjednodušší je útok ■ ovci. Co ale dělat v případě, že na ostrově žádné ovce nejsou nebo jsou příliš daleko? Pokud máte alespoň pět lodí, pak nezaústejte. Něco potravin lze získat i rybolovem. Naverbujte jen tolik lidí, kolik máte plavidel a vypravte ■ s nimi do nějaké vhodné zátoky (obvykle je někde v okolí Fish Hut nebo i rybárna a často už tam několik vesničanů rybaří). Když dorazíte na místo, zvolte ikonu útoku směrem přímo pod sebe. Vaše jednotka se rozptýlí po vodě a ■ budou vzrůstat zásoby jídla. Vydátnost loviště závisí nejen na zvoleném místě, ale také i ■ roční době. V některých světech, bohužel, ryby lovit nelze, stejně jako někdy nenajdete ani jedinou ovci.

Urychlení akce

Výroba ve vesnicích je jedním z důležitých strategických úkolů. Pokud na rychlosti produkce nezáleží, je vše v pořádku. Jakmile však rychle potřebujete vyrábět například čluny (nejčastěji ■ stupeň "jeden meč") a dochází vám jídlo, nebo ■ obáváte nepřátelského útoku, nastanou problémy. Tu je finta: Začněte vyrábět čluny ■ stupeň jedna a ihned potom, co vás lid poslechne, změňte účinnost na trojku. Místo toho, aby ■ začal vyrábět katapult, dál produkuje čluny, ale třikrát rychleji. Rychlost výroby, a ostatně i přesunu, závisí i na únavě vašich jednotek. Tu zjistíte tím, že použijete tzv. informační ikonu a ukážete na jednoho ze svých lidí. Objeví se text typu:

...He is Fit... Zjistíte odkud človíček pochází, jaké je jeho jméno a zaměstnání v civilu, ale hlavně v jaké je kondici. Ta u armády poklesne po tuhém boji nebo třeba po dlouhém zimním pochodu. Pak je nejlepší trochu počkat až přestane sněžit, nebo až ■ zregenerují síly.

Špionáž

Jakmile získáte dalšího kapitána a nemáte pro něj práci, pošlete ho na výzvědy (ikona Oko a ukazat kam). Kapitán rozpustí všechny své vojáky, převlekně se do cizí uniformy a vyrazí. Po příchodu do ■ dy ■ zapoju ■ normální práce, ale přitom vás stále informuje o všech pohybech nepřítele. Na mapě začnou kromě bílých teček (vaši lidé) blikat i modré, červené nebo žluté body. Teď už se nemusíte bát náhlého přepadu vaší osady. Pokud svému výzvědači zadáte jiný úkol, pak odhodí svůj převlek a je velice pravděpodobné, že ho rozzlobení starousedlíci zavraždí. Proto je třeba šplona stahovat tehdy, když se nachází mimo ves.

Mezi ■ kamony

V některých světech je taková přesila nepřátel, že ani při nejlepší snaze nemáte šanci přežít, natož vyhrát. Najdete je hlavně u dolního okraje mapy. Máte v nich osmnáct lidí, kteří nic nenesou a mají málo jídla. Váš hrad stojí čas ■ mezi dvěma říšemi, které mají alespoň po desítky měst ■ jsou velice agresivní. Veškeré žádosti o příměří obě odmítají a mají zájem jen ■ váš strategicky umístěný hrad. Rozlučte se s vidinou klidného státi v rodovém sídle a vydejte ho v plen nepříteli. Vaši jedinou záchranou je partyzánská válka. Začněte dobývat uprázdněné vesnice. Pokud přijde silnější nepřítel, klidně mu osadu vydejte bez boje, ale nenechte mu žádné jídlo, ani obyvatelstvo. Jakmile zmizí z dohledu, dobyvejte další vesnice. Váš nepřítel by měl zatím bojovat s druhým gigantem a to se samozřejmě neobejde bez ztrát na lidském materiálu. Pokud je některý z jeho kapitánů zabit, nebo

zabán, vrací se zoldnět do své rodné visky. Tam ale najde vaši vládu. Protože ■ nic jiného nezbyvá, bez boje přestoupí na vaši stranu. Tak nějakou dobu jen sbírejte vojáky po opuštěných vesnicích ■ obcházejte bývalá bojiště ■ honě za zbraněmi padlých. Přitom lehce získáte potraviny, protože počítačovi bojovníci nejsou tak inteligentní, aby sbírali kupy jídla nebo zbraní. Po takové dotaci je jednoduché počkat si někde "za bukem" na vhodnou chvíli a dorazit zbylého vůdce. Nesmíte však čekat dlouho, aby ■ cízák nespojil se zbytky svých armád. Pak by vznikla ■ nepřátelská armáda a proti ní by vám pomohl jedině intervenční sbor OSN!

■ mrňousi a obr

Může se stát, že vy a např. Jane III. máte po jedné jednotce a naproti tomu Jos XVIII. vlastní gigantickou říši. Pak je jediným řešením spojenectví. Navštivte slabšího ■ obou soupeřů ■ požadejte ho o příměří. Pravděpodobně ze strachu před silným sousedem je uzavře. Jakmile bude mít jen trochu vhodné podmínky, tak vás napadne (příměří jsou tu přeci od toho, aby se porušovala). To ■ zatím ale nemusí trápit. Teď společně vytáhněte proti oběi říši, nebo ještě lépe ■ nechte spojence utouct ■ dorážejte jen na vůdce nepřátel.

Vodní obrana

Tento způsob boje je zvlášť vhodný, pokud proti ■ stojí velká přesila, která ■ ani čluny, ani dalekonosné zbraně. Potřebujete mít pro všechny

muže lodě a co nejvíce luků. Vyprovokujte nepřítele k útku (boj a odchod) a ustupte na jezero nebo na moře. Kdo zůstane na souši, je ztracen. Proto spěchejte! Kus od břehu ■ zastavte a zaútočte na své pronásledovatele. Rozprašíte je snadno dalekonosnou střelbou ze svých luků, protože se k vám nemohou přiblížit.

Útok a útek

Používá se, jsou-li vaše i nepřítelovy síly zhruba vyrovnané, ale protivník ■ převahu lučištníků. Při přímém útoku by ■ vaše jednotka srazila ■ slabší ozbrojenou část nepřátel a než by se probíla ■ vůdci, pokosí ji lučištníci. Pokud nemáte dělo, katapult nebo alespoň stejné luky, pak počkejte, až ■ nepřítel dostane do osady v blízkosti kopce, dobude ji a usadí se v ní. Pak na něho zaútočte a ihned přchejte. Nepřítel vás začne pronásledovat, ale všichni jeho lučištníci zůstanou na místě. Rychle se dostanete z dostřelu. Luky nestřílí za roh. Uhněte za (ná) kopec a poražte cizáky bez luků. Pak se lze nepozorovaně přiblížit z druhé strany k vesnici a zbylé střelce odrovnat.

Sepsal Lord SEMTEX

Nový datový disk Powermonger je už na světě! Má název "World War I" a do hlavního programu ■ nahrává pomocí příkazu "Load data disk". Koho tedy už omrzeli středověcí bojovníci, může se spojenci vytáhnout do boje. Pozor, tedy ■ nehraje ■ jídlo, ale o pohonné hmoty!





Dizzy II



A máme ho tu zas - rozlo-
míle bílé vejce, někdy až blá-
znivě čile, až se z toho hlava
zatočí (anglicky Dizzy). Před-
pokládám, že už máte první
díl za sebou. Jestliže ne, dopo-
ručuji vám si ho podle návo-
du ■ Ex. č. 5 dohrát, abyste
měli na co navazovat. Stejně
jako u dílu prvního jsem při-
pravil kompletní návod s ma-
pou. Fantasy Jak šlo vejce na
vandř tedy začíná.

V předešlé hře Dizzy skon-
coval s černým kouzelníkem,
který ohrožoval jeho rodný
kraj. V tomto pokračování za-
stihneme neposedné vajíčko
na jakémsi ostrůvku v Tichém
oceánu. Loď, na níž se Dizzy
plavil ztroskotala a on se stal
zajatcem ostrova, na který ho
vlny donesly. Ostrov naštěstí
není zcela neobydlený, bydlí
tu farmář samotář - vaše je-
dlná naděje na návrat. Cílem
hry je posbírat 30 penízků
zakutálených po ostrově a zís-
kat za ně od farmáře motoro-
vou loďku. Proto jdeme na to,
dřív než nás jižní sluníčko
uvaří na měkko.

PRVNÍ KROKY

Hru začínáte na mořském
břehu nedaleko od místa, kde
ztroskotala vaše loď. Popojdě-
te ■ obrazovku doleva, seber-
te prázdnou truhlu (Empty

chest-2) a přistavte ji ke ska-
le. Hop nahoru a doleva. Vy-
skákejte do levého horního ro-
hu velkého stromu a seberte
potápěčské potřeby (Rubber
Snorkel-3). V místnosti vpra-
■ odkopněte nenápadný ka-
mínek - otevře se vám cesta
■ pravé horní části stromu.
Jděte tam pro kameru (Small
video camera-4) a pak upaluj-
te ■ startovní pláž. Skočte
do moře ■ u potopeného vra-
ku nešťastné lodi seberte ryč
(Salt water spade-5). Vraťte ■
na břeh a seřadte ■ věci v ■
řadí shora: Snorkel, Camera,
Spade. Znova skočte do vody
a plavte ■ jednu obrazovku
dále za vrakem. Zde podko-
pejte ryčerní kámen a na bu-
blině vyjedte nahoru na pravý
břeh. Jděte doprava ■ farmá-
řovi a věnujte mu kameru. U-
děláte ■ tím takovou radost,
že ■ daruje loďku (Dehy-
drated boat-6). Loďku spusťte
z mola na pravém konci ma-
py. To by bylo, teď je třeba ■
hnat ještě motor, do něj ben-
zin a od zapalování klíčky.

MÍSTO

Vlevo od farmářova domku
seberte bibli (Old holy bible-
7) a další dvě obrazovky vle-
vo vezměte sekeru (Woodcut-
ters axe-8). Nyní na most vle-
vo od startu a položte sekeru.

V mostě se objeví otvor. Než
skočíte dolů, seřadte si věci
■ pořadí shora: volné místo,
Bible, Snorkel. Skočte do ot-
voru a objevíte se v zatopené
prostorě. Plavte vpravo a vez-
měte si poklad (Cursed trea-
sure-9). Nyní plavte na levý
konec jeskyně a odtud po plo-
šinkách vyskákejte na denní
světlo. Znovu na velký strom,
tentokrát pro ostrý Sharp glass
sword (10 - meč). Poklad do-
nesete farmářovi, od něj dosta-
■ motor, který také jděte
spustit z mola. Zároveň po-
blíž mola seberte zlatý klíč
(Large golden key -11) a jděte
k hrobu, který leží ■ ostrově
v levé části. Na hrob položte
meč, ten udělá díрку a vy se-
stupte do vzniklého otvoru.
Jděte dvakrát vpravo a klíčem
si odemkněte vchod do hrob-
ky pod jeskyní. Uvnitř najde-
te...vy zirate, my ziráme...mi-
krovlnnou troubu (Microwave
owen-12).

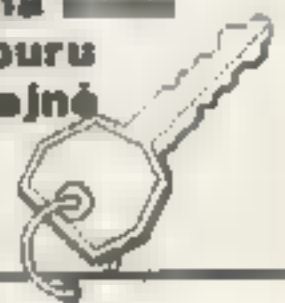
NA SVOBODĚ

Troubu doneste farmářovi
a benzin, který od něj získáte
vhodte ■ mola do loďky. Vrať-
■ se do hrobu, který jste me-
čem otevřeli a dejte se doleva.
Ze skalky nad vodou seberte
dynamit (Infrared detonator-
13) a pokračujte doleva. Mine-
te vrak lodi, most i strom,

až vstoupíte do zasypaného
dolu. Nyní položte dynamit
vpravo od menší skalky a zá-
val odstřílejte. Získáte tak py-
tel peněz (Bag of gold coins-
14), za který vám zlátný ze-
mědělec poskytne poslední
věc nutnou k použití loďky -
klíčky od zapalování. Teď již
zbývá jen posbírat 30 mincí.
Pozor, několik jich je poscho-
váváných ■ různými před-
mety, jiné zase dostanete zpět
od farmáře, přinesete-li mu
některé nasbírané bylinky či
jiné užitečné věci. Není to ale
těžké, kdo hledá ten najde.
Ahoj ■ EW.

KLÍČ KE HRÁM

Všechna
Excaliburu
v prodeji

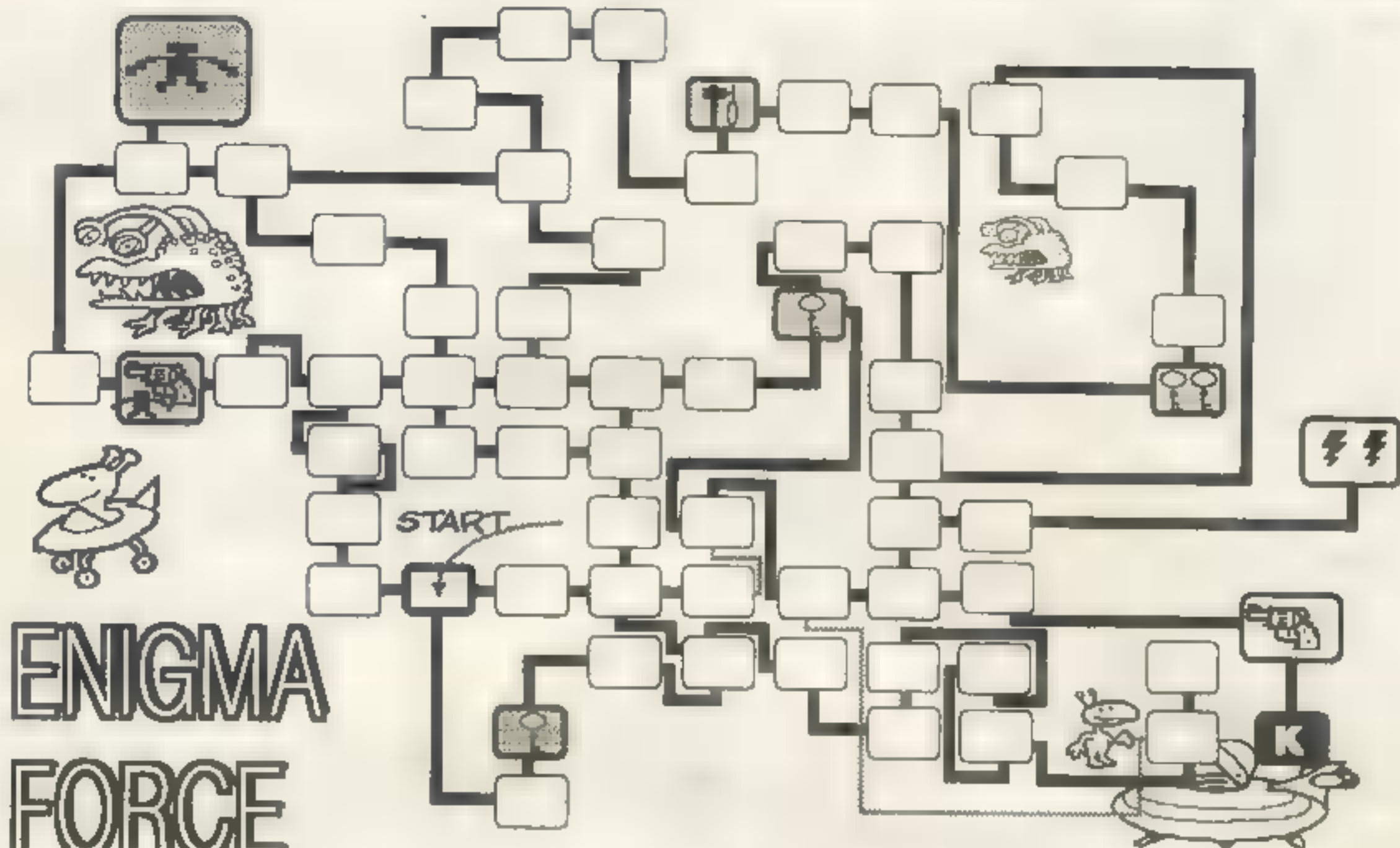


GM electronic

Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC



End



Stabilita a mír Imperia jsou ohroženy vládychtivým generálem Zoffem, který ■ otevřeně vzbouřil proti Imperátorovi. Odstraněním této hrozby byla pověřena speciální jednotka Enigma, jejímiž členy jsou nejschopnější agenti Imperia, vybaveni nejlepší možnou technikou. Uderné skupině se podařilo proniknout do Zoffova sídla, avšak generál uprchl (to byl obsah předcházejícího dílu SHADOW FIRE).

Enigma, oslabená o dva členy, pokračuje v pátrání po Zoffovi. Zrádný generál je nakonec objeven v tajné pevnosti na planetě Hetera. Před začátkem akce skupina obdrží ■ centrály velice důležitou zprávu - Insektoidi, část posádky pevnosti, přešli zpět ■ stranu Imperia. Toho bude možné využít.

Členové ■ Force:

Zark Mantor

Původ: člověk
Věk: 39 let
Funkce: velitel jednotky
Osobní údaje:
původem legionář, odborník na zbraně - expert na vedení skupinové války.

Syyk

Původ: Insektoid
Věk: neznámý
Funkce: zástupce velitele
Osobní údaje:
původem legionář, velmi odvážný, patologicky nenávidí Zoffa ■ okupaci rodné planety - odpovědný, velmi inteligentní, psychicky silný.

Severina Maria

Původ: člověk
Věk: 23 let
Funkce: specialista-technička
Osobní údaje:
přišla z cely smrti planety Keroth - nelítostná, tvrdohlavá - zkušená technička - výborná střelkyně - nesnáší však bílou barvu.

Původ: robot
Věk: vyroben 30. 7. 2112
Funkce: bojový robot
Osobní údaje:
hmotnost 185 kg -
výška 126 cm - antigravitační pohon - je vybaven silným bojovým laserem.

Ovládání předmětů:

Umístěte křížek na obrázek a stiskněte Enter (Fire).

Pick Up: Zvedání předmětů.

Drop: Položení předmětu.

Activate: Užití předmětu. Po Enter (Fire) a označte ještě vybraný předmět.

Weapon: Slouží k výměně a aktivaci zbraní.

Ops: Zruší všechny zadane činnosti.

Předměty:

Keycard: Magnetická karta, sloužící k otevírání dveří. Barva karty musí souhlasit s barvou místnosti.

Zoffcard: Osobní karta generála Zoffa, umožňující přístup do počítačového sálu.

Ryba: Potraviny. Doplní energii na maximum.

Nářadí: Pouze Severina je umí použít. Dokáže ■ ním otevřít jakékoliv dveře (pokud v místnosti není žádný nepřítel).

Granát: Účinky jsou vám asi dost jasné.

Paralyzer: Středně silná zbraň vhodná na kratší vzdálenosti.

Laser: Zbraň, silnější než paralyzer.

Přibližný postup plnění úkolu Enigmy:

Nejprve musíte najít Keycard; Vyšlete Syyka dolu, odtud nahoru, seberte klíč a vraťte ■ zpět na start. Teď pošlete Syyka ■ zbrojnice Insektoidů (nalezeným klíčem je třeba otevřít jedny dveře). Pouze Syyk ■ totiž může domluvit s Insektoidy. Poté, ■ proběhne rozmluva mezi Syykem a jedním z Insektoidů (vypadají podobně jako Syyk, ale jsou tmavší), Insektoidi na vás přestanou útočit a budou ■ pomáhat. Nyní převedte zbylou část skupiny do zbrojnice a pořadně ■ vybavte. ■ celou skupinou ■ vydejte do místnosti s náradím. Náradí dejte Severině. Nyní vás čeká nejtěžší úkol celé mise - najít generála Zoffa. Vyšlete tedy Syyka nebo Severinu, ozbrojené granáty a laserem (jsou to nejlepší střelci). Zoffa můžete zastřelit, je to ale obtížné a trvá ■ dlouho. Lepší je hodit do místnosti, ■ které se Zoff nachází, granát. Byla-li akce úspěšná, vezmete z místa generálovu smrti Zoffcard. Vraťte se zpět ke skupině a jděte ke zbrojnici vzbouřenců. Pomocí náradí ■ Zoffcard se nakonec dostanete do počítačového sálu, kde hra končí.

TAD



CADAVER

**Zaručeně
odpastěno
vlastním
odpastovačem!**

Pokračování z minulého čísla,
dokončení bude následovat.

ÚROVEŇ 2

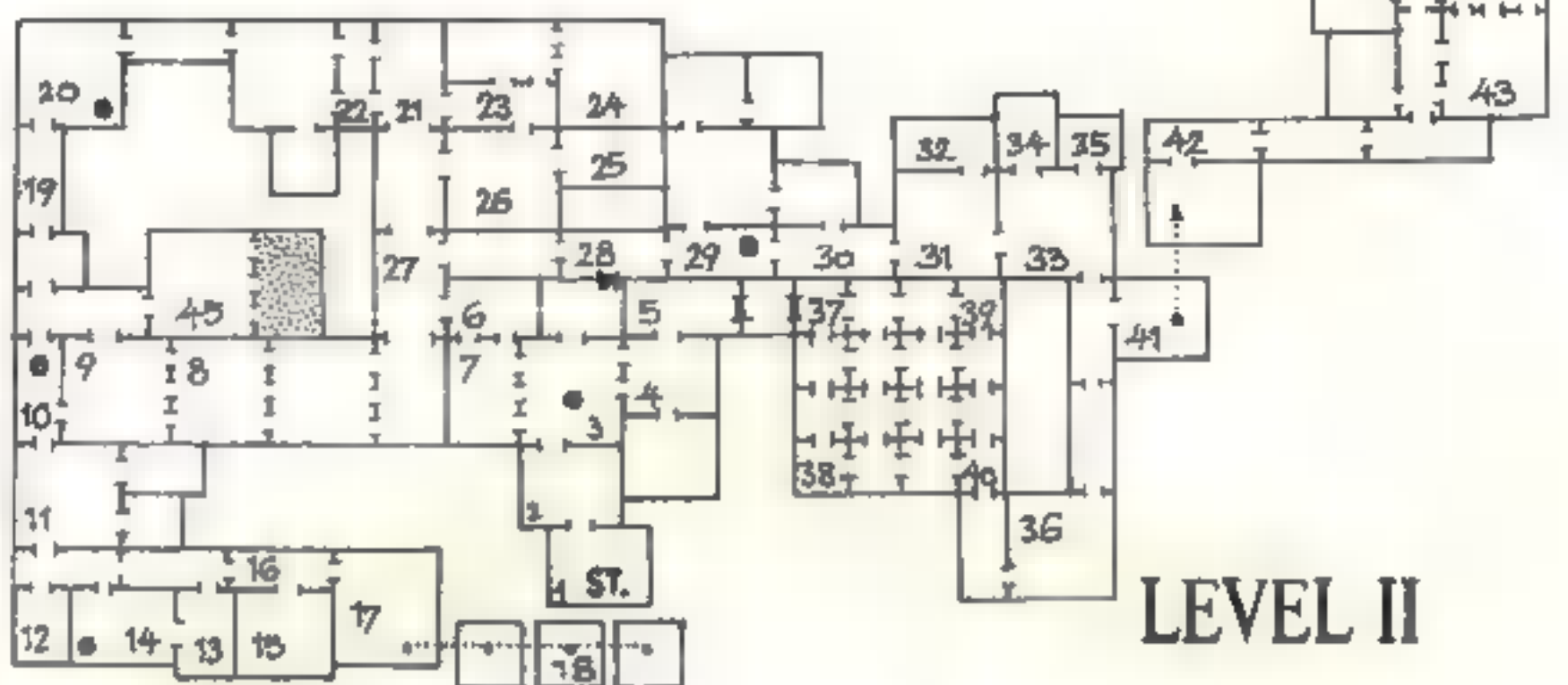
Úkolem v tomto patře je najít
5 teleportačních kamenů (dále
jíz jen Tel.) a spasit tak neklid-
ně duše padlých bojovníků.

Sklepení* Ze startu S (2 - War-
riors shrine) otevři bednu a se-
b. různá bojová kouzla. S, V (4 -
Religary) se. ze země Axelovy
ostatky, vlož je do urny na pod-
stavci, urnu se. a skoč na leb-
ku nad podstavcem, S (5 - Se-
cret room) přehod páku, J, Z. (3
- Inner chapel) se. z podstavce
l. Tel., přenes se do (6 - Ante
room).

* Přehod páky v pořadí zleva:
1, 3, 2, 1 a stiskni tlačít. na zdi,
J (7 - Outer chapel) se. minci,
S, Z, J, Z, Z. (8 - Feasting hall).
Opatrně se. uspávací kouzlo
Sleep a minci, Z. (9) jdi zezadu
k trůnu, proz. ho, stiskni tlačít-
ko, dále stiskni tlačítka na zdi
a můžeš si počít...

* Z. (10 - Back passage) přehod
páku, zpět V, S, nahoru, J (10)
přeskoč díru ■ se. klíč. Spadni
k bedně, otevři ji a se. 2. Tel.
S, dolů, S, Z, S, S, S - levé dve-
ře (12 - Cooks room) se. létajcí
pánev a z bedny se. klíč, S,
V, uspi oko kouzlem Sleep, S
(13 - Boys room) přistav bednu
pod hlavu na zdi a hlavu stisk-
ni, Z. (14 - Maiden room).

* Stiskni tlačítka, otevři bednu,
vezmi 3. Tel. (15 - Cellar) shoď
všechny lahve na zem, se. klíč
a peníze, S (16 - Cooks passage)
odemkni zámek, V (17 - Gran-
ary) pod plošinkou je ukryt klíč,
se. Odemkni zámek a zatahni
za řetěz, dolů, přehodit páku,
dolů (18 - Granary). Se. klíče,
přehod páku a vyskačej po ře-
tězech zpět do 17. Z, Z, Z, tam
odemknout dveře, S, S, V, S, S,
S (19 - Top passage) odemkni
zámek, skoč na listinu ■ ■ ni
skoč na sever, se. minci.



LEVEL II

* S (20 - Ward room) se. 4. Tel.
z bedny, J, přes listinu, J, J, V,
V, V, S, S, uspi oči, S (21 - Main
passage) zde vlož čtyři mince
do otvoru vpravo od dveří. Z.
(22 - Side passage) přehod páku,
Z, po schodech - hore V (22)
se. nápoj síly Strenth, V - ho-
rem (21) přehod páku, Z, spad-
nout dolů, V, V (23 - Side pas-
sage) přehodit levou páku, do-
tlačit plošinku nad otvor, skočit
■ ni, přehodit pravou páku, S
- horem. Se. klíč, V - horem
(24 - North chamber) uspat oči
a vzít oba diamanty, zpět Z -
horem, J - horem, J - horem,
V - horem (25 - Upper cham-
ber) se. kouzlo ■ otevírání
zamčených truhlic a diamant.

* Kouzlem otevři dvě menší
bedny, se. koulo na energii
■ kouzlo proti otravě. Z. (26 -
Side chamber) spadni na zem,
vypij nápoj síly Strenth a natlač
sloup pod klíč, vedle sloupu ■
polož létající pánev a dojed ■
pro klíč, se. klíč a pánev, o-
demkni zámek, Z, J (27 - Main
passage) vlož diamanty do o-
tvoru ve zdi v zadaném pořadí,
V - horní dveře, V (28 - Side
passage) protlač klíč skrz mříž
a se. ho.

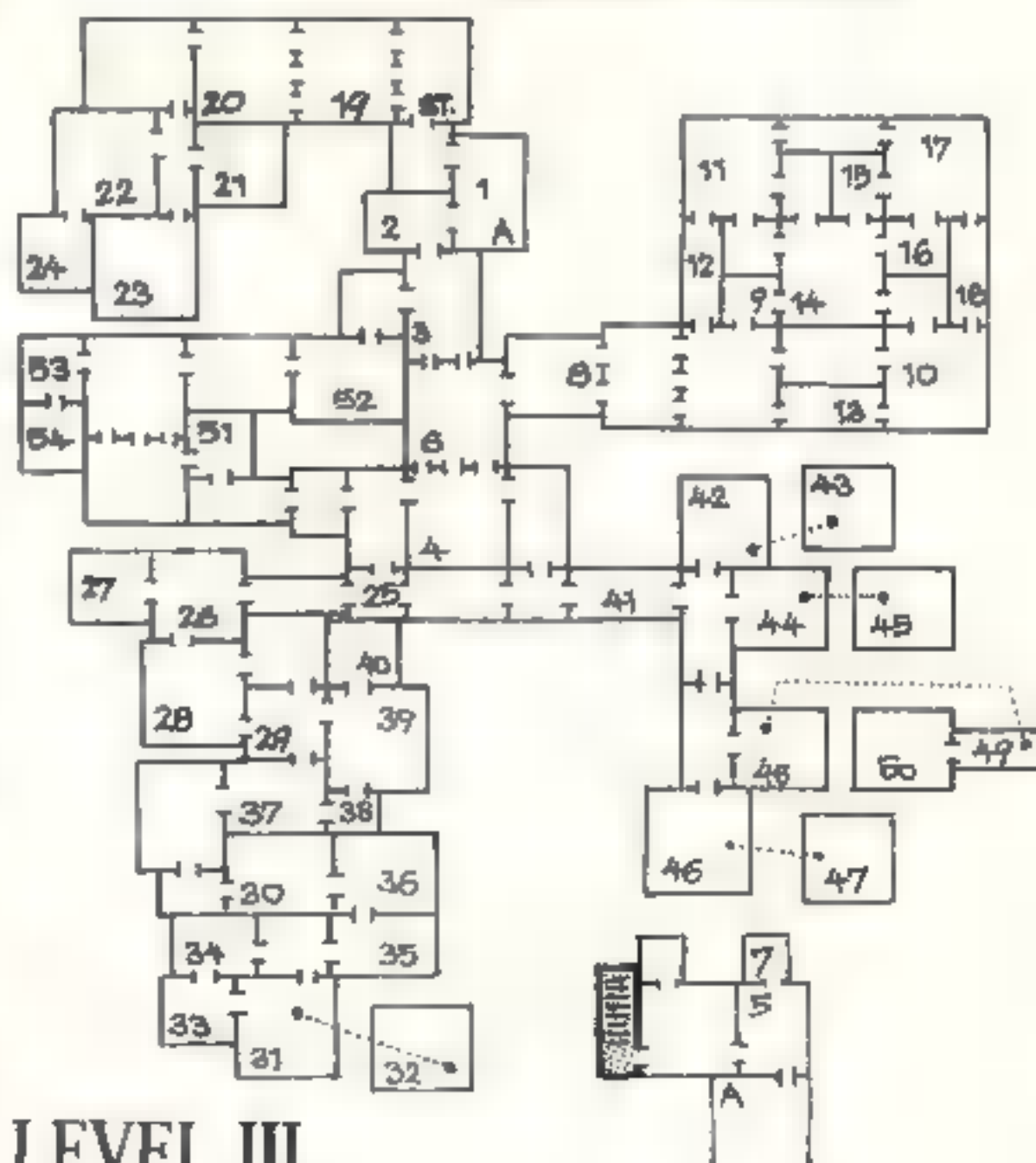
* V (29 - Side passage) polož lét-
ající pánev před mříž a nech
se vyvézt nahoru. Udělej tady
krůček rovně a spadni doleva či
doprava na mříž tak, abys ■
hl pánev sebrat, vezmi ji tedy
a spadni k potvoře, se. 5. Tel.
(přes tuto mříž se dá dostat i ji-
nak, ale takto je to rychlejší).

Nyní se nacházíš v (30) - Side
passage. Odemkni zámek, V
(31 - Guard hall) přehod páku,
se. diamant ale rychle uskoč
před kvadry.

* S (32 - Guard chamber) se.
lahvičku s jedem ■ vhod ji do
úst na stěně, se. zlato a sněž. jí-
dlo, J, V (33 - Ward room) dva-
krát přehod páku, dotlačit plo-
šinku pod tlačítka a tl. stiskni.
■ - vlevo (34 - Lookout room)

stře do druhé mříže zprava, nic
neber a jen přehod páku, J, S -
vpravo (35 - Outer ward) rych-
le se. diamant.

* J, J, J, J (36 - East chamber)
stiskni tlačítka a se. kouzlo
na otevírání zamčených dveří
Door Spell a diamant. Rychle
nastup na plošinku, stiskni tla-
čítka na západní stěně a uskoč
na střední plošinku. Počkej si
na výtah, Z, S, zde začíná svi-
zelný labyrint. Postupuj takto:



LEVEL III

než dorazíš do 37 použij ode-
mykací kouzlo (dále od dveří,
jinak nefunguje) jdi Z, S, Z, Z,
S, S (37) přehod páku.

* J, V, J, J, Z (38) přehod páku,
V, S, V, S, V, S (39) přehod pá-
ku, J, seb. falešný teleporter, J
(40) seb. velký diamant. J, V, S,
S, V (41 - Lords chamber) vlož
diamanty do otvoru ve stěně
v žádaném pořadí, dolů, ■ (42
- Secret tunnel) stiskni tlačítko,
Z, seb. klíč, V odemkni zámek,
V, S, V (43 - Great chamber)
seb. klíč, S, odemkni, S - vpravo
(44 - Axels chamb.) stiskni
lebku vlevo od křesla, seb. levý
teleporter a máš je komplet.

■ Z, S, Z, Z, Z (29) pomoci
pánve přeleť mříž, ani ji už ne-
ber, Z, Z, Z, J, Z, Z, Z, S, V
(45 - Captains hall). Závěrečná
místnost, zde dojde ke spasení
duší. Polož nyní Axelovu urnu
a velký diamant na prázdný
podstavec a naházej všech šest
tel. do vzniklého otvoru - duše
budou spaseny. V přehod páku
a stoupni si na kruh. A jedeme!
ÚROVEN 3

Trůn * Jdi J, V (1 - Side cham-
ber) skoč na páku, stoupni si
mezi mříže a počkej, ■ se sev-
rou. Musí v nich zůstat
průchod! Z - dolní dveře (2 - Vi-
sitors gaol). Přehod páku, seb.
klíč ■ zbraň, která ■ jmenuje
shirikan.

■ J (3 - Court hall) odemkni
zámek, J, J (4 - Royal court) -
Tvé úkolem je obsloužit krá-
le, nejdříve poruči přinést mu
královskou korunu. Seb. klíč
a svíčku S, S, S, V, dolů, seb.
stříelnou zbraň pod schody, S (5
- Gaol) odemkni dveře a vrať
se nahoru - J, nahoru.

* Z, J, J (6 - High court) z bedny
si vezmi odpasovač a energii,
přehod páku, dolů (7 - Royal
gaol) seb. korunu a odemkni
dveře, J, J, nahoru, Z, J, J, J
(4), dej králi korunu. Sdělí ti,
že klíč od vyšší úrovně ti daru-
je, když mu uvaříš elixír, který
se skládá ■ pěti ingredienci. Po-
drobnosti v knize vedle trůnu.

* Nejprve musíš najít kouzelnou
bylinu, král ti dá klíč od sekto-
ru, kde ■ bylina nachází, např.
tentokrát je to severovýchodní
část mapy. S, V (8 - Quests hall)
projdi středem baity, odemkni
dveře klíčem od krále, V, V, V,
V, S, Z, Z - dolní dveře (9 -
Royal maze) seb. klíč z bedny,
J, V, V (10) odemkni zámek, ■
- vlevo, Z, S, Z (11).

■ Přehod páku, ■ - vlevo (12)
vypij dolní lahev vína, seb. klíč,

S (11) odemkni bednu a seber
dvě svíčky. Z novu přehod páku
a jdi J - vlevo (12) seb. svíčku,
J, V, V, Z - dolní dveře (13) seb.
železo, V, S - vlevo, Z (14) ro-
zestav 4 svíčky do kroužků. S,
Z (11) vlož železo do otvoru
■ stlač jej.

* V, V, Z - dolní dveře (15) stisk-
ni levé, potom pravé tlačítko, J,
V (16) stiskni tlačítko, seb. bed-
ničku ■ diamant. S (18) vstup
do kroužků a objevíš ■ ve (14),
použij odpasovač na bednu, o-
tevři ji, kromě zlata seb. i prs-
ten, tím otevři bedničku z (16),
seb. klíč. S, Z, V, V, J (18) seb.
misku s bylinami a odemkni
zámek, J, S - vlevo, Z, S, Z
(11), J - vlevo, J, Z, Z, Z, J (4).

■ Vhod misu ■ bylinami do
kotle a král ti dá klíč pro další
úkol - máš ■ přinést nápoj
Nodos. Seb. klíč a jdi S, S, S, V,
Z - horní dveře, S (Start - Main
passage) odemkni zámek, Z
(19 - Royal hall). Rychle posbí-
rej všechny mince, nenech uka-
zatel ■ stěně klesnout, přechá-
zej po střední plošince poté
dostaneš dva diamanty, seb. je.

* Z (20) diamanty hod ■ prk-
no vpravo od koule, ta zapadne
■ díry, diamanty seb. a páku
přehod. Z, J, E (21 - Meat store)
proz. sud s prasečí hlavou, sně-
ž kytu a seb. klíč, seb. kámen. Z,
Z (22 - Royal cellar) přitlač ■
bednu pod otvor, vyskoč na ni
a vhod do otvoru kámen.

* Sud z levého horního rohu přit-
lač ke zdi přesně naproti díře,
stiskni páku, seb. klíč a kámen,
otevři bednu, seb. masakrovací
kouzlo, minci a energii. V, J
(23) otevři bednu, seb. klácky
S, V (21) použij masakr. kouzlo
a pomoci ■ vystřekej klíč
z klece, seb. klíč. Z, J (23) zá-
mek odemkni, vlož kouli do ot-
voru, odtáhej sudy a páku, kte-
rá je za nimi schována, stiskni.

S, Z, odemknout, J (24) vlož
minci do otvoru ■ stěně, přitá-
hni si truhlu k jižní stěně, vy-
skoč na ni a naházej nepotřeb-
né věci vpravo od koule tak,
aby koule shodila sud, proz. sud
a seb. nápoj Nodos. Dones ho
králi - S, V, S, V, V, V, J, V, Z -
dolní dveře, J, J, J (4). Vhod
Nodos do kotle ■ král ti opět dá
klíč ■ dalšímu úkolu: nyní máš
přinést bílý prášek z jeho kle-
notnice.

■ Jdi Z, J (25 - Square cham-
ber) odemkni dveře, Z, Z (26 -
Ward room) šlápní na plošinku
vlevo dole, Z (27 - Guards room)
otevři bednu, seb. energii a od-

pasovač, V, J (28 - Treasures hall)
shod bedničku ■ ■ ■ otevři
ji, seb. diamant - nyní již máš
4, vlož je do otvorů v podlaže.

* V počkej, až kámen spadne
■ pober všechny úlomky, J (29
- The crusher) hod kamenem
na páku, J - horem, J - horem
(30 - The rider) dojet na plošin-
ce k páce a přehodit ji, J - ho-
rem, J (31 - Great treasury), na-
horu (32 - Upper treasury). Zde
si leží váček s bílým práškem
a stříbrná mince, obojí seb.

* S odpasovačem zotevírej vše-
cky bedny (v jedné je imunitní
kouzlo proti střelám) ■. růz-
■ kouzla ■ několik klíčů, je-
den klíč musí zůstat, je důležitý!
Spadni do levé díry (31) seb. klíč
a přehod páku, Z (33 - Helms
treasury) zde naházej do díry
pět úlomků, přisuň si bednu
pod zámek a odemkni jej, S
(34 - Lords treasury) stoupni si
pod prostřední tyč prave mříže
a počkej, až ■ te spadne, po-
ber všechno zlato.

* V, V (35 - Axels treasury) po-
moci odpasovače otevři bed-
nu, pober zlato, otevři druhou,
seb. kouzla na sílu ■ na rych-
lost, 2x přehod páku ■ zemi
a obě na zdi, S (36 - Sliger) pře-
hod páky zprava doleva, Z (30)
přehod páku, Z. přehod páku
■ rychle odemkni dveře, S, V (37
- Flailer) přehod páku a rychle
skoč na plošinku, V, S (Great
chamber). Přehod páku na ze-
mi a stoupni si pod dřevo, ne-
spadne až na zem, ale střešy
vykryje.

■ Seb. klíč, zpět J (38) otevři
bednu, seb. klíč a přehod páku,
S (39) odemkni zámek vpravo
nahoru, seb. železo, J (38) vsad
železo do otvoru a stlač ho, S
(39) přehod páku, ■ (40 - Les-
■ treasury). Přehod páku, seb.
klíč, odstaň pasti ■ otevři větší
bednu, seb. klíč, J, Z (29) vlož
minci do otvoru, Z, S, V, odem-
kni, V, S, V (4).

* Vhod prášek do kotle, seb. klíč
pro další úkol - najít speciální
kouzlo, které lektvar v kotli do-
končí. V, J, odemkni, V (41 -
Diplomats hall) seb. klíč zpod
kostí, V, S (42 - Vanlands hall)
přisuň sud pod stít, proz. stít,
seb. klíč, seb. zvířecí lebku, na-
horu (43 - Upper chamber).

■ Seber hůlku Wand (leží vedle
bedny) otevři bednu, seb. kou-
zlo na otevírání zámců, truhlic,
seb. lahev, odstr. pasti z malé
bedničky a seb. klíč, dolů, J, o-
demknout, V (44 - Southern hall),
polož Wand na první podstavec

■ odtáhni bednu doleva, přehod
páku a vyvez ■ s bednou(!) na-
horu (45 - Matils chamber), seb.
hůlku zpod pancíře, proz. pol-
štář, použij listinu na odemk.
truhel ze 43 NA velkou truhlu.

■ Seb. klíč a vlož ho do bednič-
ky, kterou jsi objevil v polštáři,
otevři bedničku, seb. změněný
klíč, seb. trojúhelník, dolů. po-
lož hůlku Wand ■ pravý pod-
stavec, Z, J, odemknout, J (46 -
Malusas hall) pomoci tlačítka
a páky ■ postav schody, nahoru
(44 - Halusas chamber) seb. čer-
venou bedničku a železo z hor-
ního kamene, vlož trojúhelník
do kam. středního, seb. Wand,
otevři bednu a seb. kouzlo ma-
sacr a kouzlo na cizí jazyky.

■ Dolů (46) pomoci kouzla si
přečti knihu, seb. ji, S použij
masacr kouzlo, seb. klíč, J (46)
otevři bednu, v ní sebrat kouz-
lo ■ superskok. S, S, V (45) po-
lož hůlku Wand ■ prostřední
podstavec, odpasovačem otevři
bedničku a seb. klíč.

* Z, J vlož páku do pravého otvo-
ru a stiskni ji, V (48 - Eastwargh
hall) polož něco nepotřebného
na zem, skoč na to, napij ■ su-
perskoku a přehod páku, naho-
ru (49 - Upper stair) odemkni,
Z (50 - Upper chamber) nahá-
zej láhev, červenou bedničku,
zvířecí lebku a černou knihu
do otvorů podle odp. barev.
Seb. liquid pro dovršení elixíru,
V, dolů, jako minule přehod
páku do původní polohy, naho-
ru, spadni do díry, J, V (5), J,
nahoru (1), Z, J, J, J (4).

■ Vhod liquid do kotle a král ti
uloží poslední úkol - přinést mu
pohár, ze kterého bude lektvar
pít. Seb. klíč, Z, odemkni, Z, Z,
znič dolní mrchu shirikanem,
nebo masakrem, S (51 - Guards
shrine) přehod páku, vypij kou-
zlo na sílu Strenth, odtáhni prk-
no, sebr. klíč, zpět J, V, odemkni
* V, V, S, S, Z, J (52 - Muster
room) znič přísery, sebr. klíč,
odemkni, Z, seb. dva klíče,
znič obě přísery, Z, odemkni
oba zámků. Z (53 - Guards kit-
chen) proz. podušku, seb. klíč,
J (54 - Royal armoury) seb.
helmu, odpasti bednu a otevři
ji, seb. kouzlo Pottergeist ■
třikrát ho použij.

* S, V, J (55 - Guards hall) seb.
klíč, odemkni, V, J, V, V, V, S,
V, V, V, V, V, S, Z, S, Z (11) ote-
vři bednu, seb. pohár, J, J, Z,
Z, Z, J. Napln pohár, podej ho
králi, seb. klíč k dalšímu po-
schodi, S, dolů, J, Z, odemkni,
Z, nahoru...úúúú UFF

POKE PRO ZX SPECTRUM A ODOBNÉ POČTAČE Z RODINY ANA SINCLAIRA PRO FANOUŠKY NEZAPOMENUTELNÉHO ZX PO SBÍRAL A VYZKOUŠEL JENÍ KOUŠEL ZATLOUKAL ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gamma kolují různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

3. ČÁST - DOKONČENÍ

NEBULUS	32921,0
NEMESIS	51949,0
NIGHT GUNNER	24001,194
neubýv. letadla	24763,182
odstr. sílu	24001-3,195
NIGHT SHADE	52739,0
	58056,0
	57440,0
	53442,0
	53443,12
	51105,0
NODES OF YESOD	24763,182
	32661,0
NOMAD	40785,x
NORTH STAR	
odstr. nepřátel	44433,0
NOSFERATU	32499,0
	39791,201
ORBIX	65529,191
	32127,0
	32188,0
ORION	37319,201
OUT RUN	39204,0
MACMANS REVENGE	26000,183
	27354,183
PANAMA JOE	38633,167
PAPER BOY	48023,201
PENTAGRAM	49917,0
	49917,201
zastav čas	49916,0
velký skok	50751,0
PEOPLE FROM SIRIUS	31473,0
PHEENIX	29375,0
PI-BALLED	44416,5
	46457,0
	46441,0
PINBALL	31566,0
a počet životů	28950,x
PINBALL WIZARD	51566,0
PIPELINE 2	32511,18
POGO (Ocean)	44259,0
	44260,33
PROHIBITION	30382,0
	30383,0
PROJEKT FUTURE	27662,0
PSSST	24984,0
zahubit hmyz	27250,1
PSYTON	41100,1

PSYTRON	41098,17
	41099,32
	40625,0
	40625,1
	41101,0
	28625,0
	28626,0
	26142-4,62
	26142-4,255
	26142-4,0
PUD PUD	49287,0
PUNCHY	45632,0
PYJAMARAMA	48658,0
	48670,0
	43883,2
PYRAMID	44685,0
QUAZATRON	58347,195
	58348,210
	58349,224
RAID OVER	46512,182
MOSCOW	30414,182
hangar	40299,182
letadla	43364,182
u sílu	46507,182
ve městě	49130,182
RAMBO	27401,0
	27401,52
	27402,0
	27402,201
	60263,0
RASTAN	48909,255
REFLEX ubývání času	
jen při srážce	58153,183
REQUE TROOPER	30874,0
RENEGADE	41048,185
RENTAKILL RITA	57982,0
xprej	58520,0
jídlo	58229,0
RETURNS	51330,205
OF ROBOTS	52515,205
	63041,201
RIVER RESCUE	33420,0
	33452,0
	33426,0
	33199,255
ROADBLASTER	43634,60
	55214,0
ROAD RACER	27150,0
ROAD WARS	43059,183
	43078,183

ROBIN	49911,0
OF THE WOOD	49111,0
	29911,0
ROLL & ROUND	30900,0
	30900,182
ROLLER COASTER	36594,50
	36868-9,0
ROMEL'S REVENGE	42976,0
RYGAR	51216,0
	61577,0
SABOTEUR síla	29894,0
čas	46998,0
SABOTEUR 2	
čas	37122,0
energie	61340,201
SABRE WOLF	43575,255
	45520,255
	44605,186
	44676,255
	44677,80
SAI COMBAT	63364,201
	32421,201
SALAMANDER	48261,0
SAM SPADE	25215,0
	26381,0
SAMANTHA	23408,6
FOX STRIP	23392,255
SECTOR ■	36584,0
	36585,0
	36420,182
SCOOBY DOO	64027,86
	64028,5
	29614,0
SCUBA DIVE	
a životy	55711,x
SCHIZOIDS	25102,0
SIDE ARMS	29411,127
SIDEWALK zastavení času	
■ 14:59	52877,100
SILENT SHADOW	33191,0
	34624,166
SIR FRED	46650,167
energie	46862,201
SKOOL DAZE	30464,201
SNOWMAN	63197,0
SOUL OF A ROBOT	
a životy	25812,x
SPACE RAIDERS	25962,0
SPACE ZOMBIES	29553,0
SPANNER PEEPY	23659,0
SPECTRAL INVADERS	25062,254
	28522,0
SPECTRAL PANIK	25680,183
SPECTRES	25690,183
	42170-4,x
SPELLBOUND	55066,0
	55070-2,0
	27871,0
	36133,0
SPIKY HAROLD	34813,0
	34808,24
SPORE	53336,0
STAINLESS STEEL	49323,4
	46957,103
STAR CLASH	25381,183
STAR PILOT	44130,0
	44393,0
STARION	46526,0
	46600,0

STARQUAKE	50274,0
STEIN	33723,0
x životy	29277,x
y start. úroveň	28265,y
STONKERS	21576,0
STOP THE EXPRESS	
	34464,183
	34926,183
	35257,0
STRAKE FORCE COBRA	
čas	48389,0
energie	46499-ax
	46501,0
STRANGE LOOP	63160,182
	63159,0
	63161,0
STREET HASTLE	43391,0
STRONTIUM DOG	52156,0
SUBMARINER	50643,183
SUPER STUND MAN	27262,0
SWEEVO'S WORLD	33219,0
	37008,255
TAU CETI	
start	49784,201
TBATB	31981,0
čas	31984,24
TECHNICIAN TED	44258,0
	44259,0
TERRA CRESTA	35050-2,0
TERMINUS	45583,0
	47023,0
TERROR DAKTYL	37629,0
THE FALL GUY	27235,0
THE GREAT ESCAPE	
do 3. bloku	51243,201
THE KILLING	
STRONTIUM	52156,0
THE LIVING DAY	
LIGHTS	38913,201
THE PYRAMID	
neubýva energie	44685,0
THUNDER BIRDS	58927-30,0
	50927-30,0
TIRNANOG	34202,200
	31365,201
	34751,201
	33727,24
	30801,195
	35421,24
T.I.S. FIREMAN	59505,x
TITANIC I	54641,0
	59189,0
	59043,0
TITANIC II	54693,0
	59350,0
	59389,0
TLL	35733,0
	33807,0
TORNADO LOW LEVEL	
	55006,0
životy	35006,0
čas	33807,0
TOUR DE FORCE	
čas	45472,24
cykly	42062,0
TRANS AM	25446,0
TRANTOR	56711,0
TRASHMAN čas	52037,0
dalsí stupeň	42457-9,0
nesmrtelnost	48985,201

TRAVEL W TRASHMAN

38656,142
38656,183

TRIBBLE TRUBBLE

31981,0
čas 31984,24

TUBARUBA

27933,0

TUNDRA

41431,182

TUNNEL

29711,0

49711,0

TUTAN KHAMUN

27783,0

WURDLE

59375-6,0

59380,0

diamant nesmrtel.

38041,0

odstraní přílohy

45019,201

zbraně ve stát. místě

59591,0

UNITRAX

29264,183

VINDICATOR

35055,0

34364,0

33448,0

34064,0

34139,0

34203,0

38631,0

VIRUS

44912,0

W.A.R. WHO DARES WINS 2

38394,0

50833,0

50833,183

WIZ

60305,0

WIZARD'S LAIR

25522,x

25516-8,x

WORSE THINGS

HAPPEN 35443,0

WRIGGLER 4

50173,0

XARAX

41351,0

41352,0

XEVIOS

53592,0

YARBA DABBA DOOO

37003,x

43612,0

ZAR JAS

30230,183

30256,183

ZAXXAN

50244-7,0

ZAXXON

52224,0

50245-7,0

48825,x

ZIP ZAP

54065,0

x+1-99 životy

53382,x

ZOLYX

50476,0

50800,0

ZORRO

53729,0

ZZOOM

27743,0

3D STAR STRIKE

56733,0

3D SPACE WARS

26244,0

26849,0

4D TERROR DAKTIL

37629,0

32769,0

19-SHOTING RANGE

33949,0

33539,0

1942

47007,255

ATARI 800 XE

O tuto sbírku POKE pro malé, ale oblíbené ATARI ■ ■ ■ postarali dva naši čtenáři. Jakub Lošák z Rychnova nad Kněžnou ■ Jan Kapička z Prahy.

POPEY

42096,189

PRELIMIN. MONTY

45521,165

PREPIE I

4764,185

životy

4001,189

čas

4755,185

PREPIE II

12353,185

životy

12251,181

ochrana

12983,185

QIX

29676,165

QUASIMODO

11699,0

RAINBOW WALKER

32372,173

RIVER RAID

41813,234

MAX

35503,173

HOOD

13582,173

ROSENS BRIGADE

17631,173

SATANS HOLLOW

42475,173

SEA CHASE

43436,165

bonus

42086,165

SHAMUS I

12376,173

SPIKY HAROLD

14142,22

SPECIAL DELIVERY

21843,165

21968,165

SPYS DEMISE

13964,165

čas

10231,0

STARQUAKE

8052,165

SUBMISSION

13666,173

SUPER PACMAN

38041,173

SWAT-COMANDO II

12940,173

TRAIL BLAZER

17089,173

18208,173

TREE SURGEON

43689,173

URIDIUM

21480,173

21494,173

UNIVERSAL HERO

čas

5156,173

vzduch

7345,173

WHO DARES W. II

čas

6533,165

životy

4730,169

nesmrtelnost

9337,173

WEB MASTER

ZENJI

15819,173

ZEPELIN

16364,173

ZONE II

22466,173

ZORRO I

3725,173

10248,173

ZORRO II

16763,173

24286,173

ZYBEX

1. hráč

19572,173

2. hráč

19604,173

ZATIM JE TO VŠECHNO.

Těšíme se na vaše doplňky!

SHARP

Když jsem si koupil ■ ■ ■ 1987 SHARP MZ 800, tak ■ ■ ■ něj u ■ ■ ■ zrovna moc her nebylo. Ty, na které jsem narazil, pocházely většinou z her ■ ■ ■ předchozí typy SHARP MZ-700 nebo dokonce MZ-80K. Hry využívaly pouze "ASCII grafiku" ■ ■ ■ jenom jeden zvukový kanál. Možnosti mého SHARPa zdaleka ■ ■ ■ vyčerpávaly a joystick ■ ■ ■ nich nesel vůbec použít! Ale "osmistovka" dokáže mnohem víc. Jen posuďte sami:

GRAFIKA: 40 x 25 programovatelných znaků, kterých je 512 8 barev
320 x 200 bodů 4 barvy ■ ■ ■ 16
640 x 200 bodů 2 barvy ■ ■ ■ 16

po rozšíření videoRAM ■ ■ ■ 16 na 32 ■ ■ ■
(stálo mne kolem 500 Kčs) jsem získal:

320 x 200 bodů 16 barev
640 x 200 bodů 4 barvy ze 16

ZVUK: 3 zvukové kanály
1 šumový kanál
6,5 oktáv

PAMĚť: 64 kB RAM
16 kB VRAM (nezávislá na RAM)
lze rozšířit na 32 kB
16 kB ROM (nezávislá ■ ■ ■ ROM)

Počítač má zabudovaný kazetový magnetofon s možností připojení dvou disketových jednotek ■ ■ ■ RAM disku.

První hry, které jsem na SHARP získal, ■ ■ ■ moc nenadchly. Z originálních her, psaných přímo pro tento počítač stojí za zmínku snad jen Flappy, logický rychlík, podobný Budokanu s pěknou hudbou a grafikou ■ ■ ■ GALAO, kosmická stílečka. Víc kvalitních, originálních (západních) her jsem zatím neviděl. Zdálo ■ ■ ■ mi, ■ ■ ■ SHARP i ja jsme s herním software nahraní.

Samozřejmě jsem neměl pravdu ■ ■ ■ se v dobré obrátilo. Ukázalo se, že existují lidé, kteří se SHARPEm něco umějí - vždyť "osmistovková kubatura" má procesor Z80A. Ano, ten, který má ZX Spectrum ■ ■ ■ kompatibilní. Líhle dobří skřítki začali předclávat programy ■ ■ ■ ZX Spectra ■ ■ ■ SHARP. Zdálo by ■ ■ ■ že to musí být téměř nemožné, když nemají ■ ■ ■ dispozici zdrojový text ■ ■ ■ assembly. ■ ■ ■ Chyba lávky, mnozí z nich získali takovou dovednost, ■ ■ ■ předclaná ■ ■ ■ byla ještě lepší, než její originál ■ ■ ■ Spectru. Například hru INTERKARATE+ doprovází kvalitní hudba a v dolní části obrazovky neustále roluje doprovodný text.

Jsou však i horší případy. Některé předclávky, (není jich moc, ale přece), dopadly žalostně. Hra oněměla, zmizela i barva ■ ■ ■ hra je tak neuvěřitelně pomalá, ■ ■ ■ skoro nedá hrát. Naštěstí takových krachů není příliš mnoho.

Za tu svoji námahu neměli "předcláváci" ani korunu, vše dělali z fandovství zadarmo. Až po listopadu 1989 začaly vznikat ■ ■ ■ kromě firmy, které začaly software i prodávat. Osobně vím o čtyřech, ■ ■ ■ jistě je jich mnohem víc. Překvapuje mne, ■ ■ ■ neinzerují v Excaliburu, ale asi předpokládají, že SHARPisti už o nich vědí.

Nejdříve ■ ■ ■ předclávaly hry pouze ■ ■ ■ ZX Spectra, ale už ■ ■ ■ objevují i převody ■ ■ ■ ZX 128, např. INDIANA JONES 3, nebo BATMAN THE ■ ■ ■ 89. Vznikají samozřejmě i původní hry, ■ ■ ■ těch je velmi málo. Jednou z posledních, nedávno vzniklých je Hlpa. Hra má sice pěknou, trojrozměrnou grafiku i kvalitní hudbu a zvuky, ale s námětem je to úplná katastrofa. Úkolem je nalézt v rozsáhlém, mnohopatrovém bludišti čtyři předměty. Můžete ■ ■ ■ pouze pohybovat, nestřílíte, nejsou tu žádné předměty navíc, nic. Po půlhodině vás hra určitě přestane bavit.

Z toho, ■ ■ ■ jsem popsal, vyplývá, že se v žádném případě nedá říci, (jak jsem četl ještě letos), že na SHARPa chybí software, protože existují nejenom hry, ale všechny možné druhy uživatelských programů, jaké si jen lze přát. Grafické editory, výborný textový editor FET atd. Jenomže to už je jiná kapitola.

Vladimír Škach.

POKE PRO SHARP

Návod, jak s POKE čísty pracovat, byl v Excaliburu č.6. Nahrajte hru, stiskněte RESET a pomocí monitoru vložte hodnoty. Znovu spusíte podle pokynu za značkou st.

Vladimír Škoch

BOULDER DASH

798E,C3
x živ. 78F0,max.FF
st 2617,00,00
skok ■ G2600

DRILLER

energie BB36,00
BC76,00
st G1244

FRED

79C0,A7,C9
st G2183

QALAO

2F43,00
st neexistuje, hru je třeba nahrát např. do Turbo Copy, změnit hodnotu a znovu spustit

GREEN BERET

A2B4,B6
■ 2919,FD,21,82,
FF,C3,10,34
3457,8B,A1
skok na G2910

JET PAC

x živ. 6317,max.FF
st G7380

JET SET WILLY

8C3B,00
x živ. 87E1,max.10
st 3295,C3,01,33
skok na G328C

KNIGHT LORE

čas C3A4,C9
neumrtelost ■ start
1000,31,A0,5B,
3E,00,D3,E1,32,
3ED1,C3,00,2A
2A15,6C
skok na G1000

MANIC MINER

8946,00
■ G2000

ROBIN

BE32,00
st 1A66,C3,10,34
skok G1ADD
hudba 3496,05
349B,04
349D,D2

SUPER GORDON

4927,00,00,
00,00
st G2800

ZEXAS

220D,00
st 2011,00,00
skok na G2000

ELVIRA A JEJÍ NÁSTRAHY PŘEKONÁNY CHYTROST NEJSOU ŽÁDNÉ ČÁRY SUPERTIP!

Vážená redakce,



V pátém čísle Excaliburu jste popisovali perlektní adventure hru Elvira. Tahle hra mě natolik zaujala, že jsem se od ní takřka nemohl odtrhnout. Dělal mi však problémy souboje. ■ jejichž větší obtížnosti je také v článku zmínka. Jelikož jsem při těchto soubojích ztrácel poměrně dost životů, (akční hry jsou totiž mojí slabinou), vymyslel jsem si takový malý trik a rozhodl jsem se Vaším prostřednictvím sdělit ho i ostatním, (pokud se Vám ovšem bude líbit).

Tak takhle začíná dopis přítele Radka Beneše z Vimperka a nám se jeho nápad i jeho trik opravdu líbí a tak ještě začerstva (dopis přišel 8. října) jej okamžitě dáváme všem fundům na vědomí. Ani my v redakci nejsme totiž žádní arkádovi supermani a soubojové vložky jsou také pro nás těžko louskatelným ořechem. Proto, Radku, díky a máš slovo:

Trik obchází potřebu originálního manuálu, ve kterém jsou popisovány speciální nápoje, které jsou pro hlavního hrdinu na posílenou míchány v hradní kuchyni. Vše je určeno pro počítač Amiga.

Princip triku spočívá v úpravě datového souboru, který si hráč ukládá v průběhu hry na disketu a ve kterém je zaznamenán stav hry (tedy i počet životů, síla, atd.) K úpravě je zapotřebí libovolný hexa-editor např. New Zap či Discovery. Ale teď už k vlastnímu postupu:

Zjistíte-li během hry, že Váš život visí na vlásku a další souboj byste už při první chybě nepřežili, uložte si stav ve hře pomocí funkce SAVE do souboru, který např. pojmenujete Pokus.ELV. Nyní vyresetujte počítač a natáhněte si do něho některý ze jmenovaných editorů (nebo i jiný podle Vašeho výběru a Vašich možností). Vraťte

do počítače disketu, na níž je uložen Pokus.ELV. a nahrajte jej do editoru. V New Zap je to volbou FILESPEC, v Discovery pak FILES MODULE a LOAD. Potřebujete se nastavit na 20 756. byte od začátku souboru. To provedete v New Zap funkcí GOTO, kde zadáte číslo 41 a pomocí myši se nastavíte ■ levé polovině okna na byte, jehož pozice vpravo nahoře je označena číslem 14. V Discovery si vyberete z menu FILE položku "JUMP TO" a potom do okna zadáte hodnotu 20 756 (\$5114).

Tim jste se dostali na začátek sekvence sedmi dvoubytových čísel, která udávají, jak si ve hře stojíte se svým zdravím. Číslo by měla začínat nulou a jdou v tomto pořadí: STR, RES, DEX, SKI, XXX, LIF a EXP, tedy celkem čtrnáct bytů.

Použil jsem stejné značení, jaké je na obrazovce. Číslo XXX se během hry nezobrazuje a při startu je nastaveno na 999 (\$03E7), je tedy jediné, které má první byte nenulový.

Zjistil jsem, že čím je toto číslo menší, tím více životů ztratíte, zasáhne-li Vás soupeřův meč. Nepřítel prostě potřebuje méně úderů k Vaší likvidaci.

Editorem však můžete tato čísla, byty, změnit. Nejdůležitější asi budou hodnoty pro STR (síla), LIF (život) a XXX.

Nedoporučuji Vám však měnit první nulové byty kromě XXX a dávat si tak více životů než 99 (\$0063). V prvním souboji byste stejně už po prvním úderu protivnickovou zbraní většinu takto získaných životů okamžitě ztratili. Mně se nejvíce osvědčilo toto nastavení:

STR = \$00FF (k usmrcení nepřítelů stačí jeden úder), XXX = \$03E7 (jako při začátku hry) a LIF = \$0063. Co ostatní zkratky znamenají nevím, nemám originální manuál.

Upravený soubor si zase pěkně uložte zpátky na disketu a hurá zpátky do hradu za Elvirou!

Jak vypadá závěr hry, taky nevím, protože jsem v katakombách ■ hrůzou zjistil, že mám poškozen disk číslo 5 a tak tedy sháním nový a jak to vypadá, do hradu se nějaký čas nepodívám. Všem šťastnějším čtenářům ale srdečně přeji mnoho úspěchů v dokončení hry měsíce z Excaliburu číslo 5. Jenom mi povězte. Jsou ty pětky hrou náhody, nebo jsou v tom nějaká divná počítačová kouzla?

Radek Beneš

Radku, ještě jednou děkujeme a myslíme si, že jde jenom o náhodu ■ kouzla neumí na Amize Elvira, ale umějí je naši čtenáři a Tvůj dopis je toho nejlepším dokladem.

Redakce

Belegost

Jan Zatloukal

Máte z trpasličího hradu, obsazeného zlými skřety, odnést drahokam, který léčí zranění, způsobená zlými silami.

1. Prozkoumejte travu, najdete zrezivělou sekuru.
2. Vezměte sekuru.
3. Jděte k jezírku, zde uvidíte třpytivý kámen.
4. Vezměte třpytivý kámen.
5. Jděte podél bystřiny. Uvidíte podlouhlý kámen, železný hák a kaluž.
6. Vezměte podlouhlý kámen.
7. Použijte jej ■ nabroušení sekury.
8. Odložte podlouhlý kámen.
9. Jděte zpátky a ■ hoře.
10. Položte třpytivý kámen.
11. Jděte k louce a do lesa.
12. Použijte 2 x sekeru. Poražte strom ■ osekajte ■ něho větve.
13. Vezměte osekáný kmen.
14. Jděte k louce a na pláň.
15. Použijte kmen k odvalení balvanu.
16. Prozkoumejte hrnec zlata. Najdete zlatou mouchu.
17. Vezměte zlatou mouchu, kahan a nádobku s olejem.
18. Z nádoby nalejte olej do kahanu.
19. Položte osekáný kmen.
20. Jděte k louce a ke stromu.
21. Prohledejte listí, najdete ježka.
22. Vylezte na strom pro jablko.
23. Prohlédněte jablko, najdete červa.
24. Vezměte jablko.
25. Slezte ze stromu.
26. Položte jablko ■ ježkovi, ten vám ■ ně nabídne zlatý klíček.
27. Vezměte si zlatý klíček.
28. Jděte do středu louky a ■ hoře.
29. Prozkoumejte křoví, najdete dveře.
30. Použijte zlatý klíček ■ otevření dveří.
31. Položte prázdnou nádobu.
32. Vezměte suchý mech.
33. Třpytivým kamenem zapalte mech.
34. Hořícím mechem zažehněte kahan.

35. Položte třpytivý kámen, už nebude zapotřebí.
36. Vezměte prázdnou nádobu.
37. Projděte dveřmi, samy ■ uzavřou.
38. Do prázdné nádoby ■ naberte alkohol.
39. Najděte šipkou na pomoc ■ "pomáhejte si" tak dlouho, dokud budou slyšet kroky.
40. Jděte na východ.
41. Položte nádobu s alkoholem.
42. ■ do spížiny.
43. 2 x prozkoumejte sud s alkoholem. Skřet ■ mezitím opije.
44. Vezměte lano.
45. Jděte ■ východ.
46. Sekerou dokončete to, co začal alkohol.
47. Jděte na východ.
48. Použijte lano.
49. Po laně do haly.
50. Jděte ■ západ. Uvidíte kosti.
51. Mezi kostmi najdete meč.
52. Vezměte meč.
53. Jděte do haly a na jih. Spatříte pavouka.
54. Položte zlatou mouchu, tím odlokáte pavoukovu pozornost.
55. Použijte meč.
56. Odložte meč.
57. Vezměte oštěp.
58. Použijte kahanu k nažhavení špičky oštěpu.
59. Jděte do haly, na sever, chodbou na ■ na západ a na jih. Uvidíte drahokam a zlatou tyč.
60. Vezměte zlatou tyč.
61. Jděte ■ sever, východ ■ až do haly.
62. Jděte na východ, uvidíte velkého netopýra.
63. ■ zabiti netopýra užijte oštěp se žhavou špičkou.
64. Jděte na jih ■ sutinám.
65. Prohledejte je, najdete dřevěné bednění.
66. Použijte ostrou sekeru, odstraňte bednění a uvidíte trámy.
67. Položte ostrou sekeru.
68. Jděte dolů, uvidíte ležícího hada, který něco zakrývá.
69. Použijte zlatou tyč, had ji ovine odhali na čem ležel.
70. Vezměte Alqualamir.
71. Jděte nahoru.
72. Vezměte dřevěné trámy.
73. Jděte na sever ■ do haly.
74. Jděte nahoru.
75. Vezměte lano.
76. Jděte na západ, na sever a (brr) do vody.
77. Svažte lanem z trámů vor.
78. Press any key... Stiskněte cokoliv.

Indiana Jones II

Oplatte západním sousedům neúspěchy při malé privatizaci a ■ hře jim vyfoukněte před nosem faraonův platinový náhrdelník.

1. Prozkoumejte prázdná sedadla, najdete padák.
2. Vezměte padák, bič... a pryč.
3. Dolů! Padák ale použít!
4. Po použití odložit.
5. Jděte ■ jih, uvidíte palmu.
6. Prozkoumejte ji, narazíte ■ německou uniformu.
7. Vezměte ji a oblékněte ■ do ní.
8. Jděte ■ jih a pokračujte, ■ uvidíte německý automobil.
9. Prohledejte auto, ■ autobaterii.
10. Jděte na západ, je tam lopata a radiostanice.
11. Vezměte obojí a ■ východ!
12. Použijte radiostanici, dozvíte se instrukce.
13. Odložte přenosnou radiostanici.
14. Jděte na východ - vida, truhla!
15. Jen se "prošacujte", najdete klíček.
16. Odemkněte visací zámek truhly.
17. Položte klíček ■ berte diamant.
18. ■ na západ, ■ sever ■ dále na sever. Uvidíte palmu.
19. Lopatou vyhlubte díru do podzemí.
20. Odložte lopatu, svlékněte uniformu a sestupte dolů.
21. Jděte na jih a znovu na jih. U stropu visí diamant.
22. Slehnutím biče srazte diamant.
23. Bič odložte, diamant uchopte.
24. Jděte ■ sever, pak 3 ■ ■ západ a znovu na ■.
25. Pro změnu na východ, spatříte další diamant.
26. Do sbírky ■ hodí. Sebrat!
27. Jděte na západ, ■ jih, 3x ■ východ, vydejte se na sever a znovu ■ východ. Tam je nápis na zdi a další kus do série.
28. Vezměte diamant a pokračujte na východ, potom ■ sever. I tam je diamant.
29. Nenaříkejte, že je tu předdiamantováno a berte.
30. Jděte na jih.
31. Vidíte, jak se oplácí sbírat diamanty! Položte všech pět kousků a otevře se vstup do faraonovy hrobky.
32. Jděte dolů a uvidíte platinový náhrdelník...

■ Koupím disk, verze programu: Hydra Platos, Master Base, Star Texter Sam Reciter, Pascal a.t.d. Dalibor Ondra, Sadová 19, Adamov PSČ 678

■ Vyměním nebo prodám hry na PC. Jakub Řídel.
Ondříkova 22, Č. Budějovice 370 11

CEKO 1 čú 411 643 / 0300

Prodám tiskárnu Robotron K6304 • 100m
termopapíru, tiskne i grafiku. pro Atari
ST nebo PC. Michal Hušák, Česká 32, Česká
Budějovice 370 01. Cena 100 Kčs

Cruise for a Corpse kompletní řešení:

Jistě si ještě pamatujete na velmi povedenou hru Operation Stealth od firmy Delphine Software - the Cinematique. V nedávné době tato francouzská firma dokončila již třetí adventure a nazvala ji Cruise for a Corpse neboli Plavba pro mrtvolu. Ocitnete se v roli inspektora Raoula, který byl svým přítelem Niklosem pozván na zábavnou projížďku lodí Krátce po vyplutí se však na lodi stala vražda! Zabit byl právě Niklos a jeho sluha zavola Raoula, aby mrtvolu ohledal. Vtom přišel úder do hlavy a

(tohle je výsledek)

8:00 - začínáte v pracovně zavražděného, kde na podlaže vedle popelníku naleznete první důležitý předmět, smuchlaný papírek. Rozbalte jej a přečtěte si text. (není to slovensky?)

8:10 - zajděte si do baru a ukažte papír harmanovi.

8:20 - prohledněte si knihu, kterou jste dostali od harmana a vezměte dopis v ní vložený. Dopis si také přečtete.

8:30 - ve vedlejší kušárně si popovídejte s Tomem.

8:40 - jděte na zdviženou zád a promluvte si se Susan.

8:50 - nyní ■ palubu před kabinou č. 3, vejděte do Daphni na pokoj, tak budete svědkem menší hádky. (klepal jste?)

9:00 - vraťte se do kušárny, seberte a přečtěte si listek, který zde ztratil Tom.

9:10 - do baru mezitím zavítala Susan, se kterou si opět promluvíme. (než se liže)

9:20 - ve své kabině (č.6) vyzpovídejte spohybujícího Julia. Pozor, kokta! (a ráčkuje)

9:30 - jděte do Fabianiho kabiny (4) a prohledněte si levý kufr. Fabianiho sarmotného najdete v jídelně. Promluvte si s ním. (Jak se máme, otče?)

9:50 - navštivte Toma v jeho kajutě a položte mu pár doškrabávaných otázek. (jen dvě?)

10:00 - zpátky do naší kabiny (6), kde na koberec najdete (kdo to tedy...) malý klíček.

10:10 - klíčkem otevřete zamčený stůl v Niklosově pracovně a uvnitř vezměte malý listek "Thank you note", přečtěte si jej. (kde mám slovník?)

10:20 - prozkoumejte krabičku s náramkem, za kterou

byl listek schován. Při pohledu lupou ■ náramek si bližší prohlédněte sponu (vpravo), najdete monogram R V I. (a punc?)

10:30 - v jídelně v levém koutě naleznete propadlé akcie (Engagement Invitations), pečlivě ■ je prohledněte. (Nehodí se pro kuponovou privatizaci?)

10:40 - jděte na horní ■ lubu, před kabinou č.3. Dejte se směrem k zádi, tj. ke kabině č.2. Budete svědky milostné scény... (Od 12 let přístupno)

10:50 - o nové zážitky se podělte ■ otcem Fabianim (kabinu č.4). (Co vy na to, fotr?)

11:00 - sejděte do podpaluby, do pokoje sluhy Hektora ■ jako obvykle ho vyzpovídejte. Až si trochu zaposilujete, opte se ještě na pár věci Toma, ■ v kušárně. (Ach ■ puch!)

11:10 - hle- ■ ■ bledá) tvář na obzoru, je to pan Dick ■ mořské paní (A-zadní hala). Pořádně ho potrapte svou ■ tečností. (Tupý, ostře na něj!)

11:20 - nyní obejděte všechny osoby a snažte ■ získat co nejvíce dalších námetů k hovoru, nakonec prohledněte levý koš v prádelně, najdete důležitý medailon. Komu asi patří?

11:30 - ■ svým novem objevu si promluvte s Tomem, je stále ještě v kušárně. (Kyslík!)

11:40 - chcete-li vidět delirium tremens, zajděte se podívat na Susanu do kabiny č.3, kde také v levé skřini objevíte zahanžený recept ■ kabelce se šminkami. (To je make-up!)

11:50 - opět se snažte získat nová témata ■ hovoru od dostupných osob a pak si skočte do baru pro whisky, led a pro skleničku. (Tohle ■ službě?)

12:00 - Susan relaxuje ■ zádi ze své opilosti, zlepšete ji náladu sklenkou whisky.

12:10 - než se Susan znovu opije, pořádně si ■ ni promluvte. (Zkuste ji vysvětlit, že alkohol ničí srdce, játra, mozek apod.)

12:20 - ■ poznatky si proberte s Tomem a s otcem Fabim. (Oběma to dobře keda.)

12:30 - podívejte se oknem do Rebecčiny kajuty č.2, bude ■ svědky důležitého rozhovoru.

12:40 - nově a důležité informace získáte od Susan a od Hektora a poté prozkoumejte ručnicky v pravé skřini kajuty č.3, najdete výstřižek z novin.

12:50 - v druhé skřini zleva ■ Fabianiho pokoji najdete malé hodinky. (Primky?)

13:00 - popovídejte si o nich s Juliem, který stojí přímo před kabinou. (Primky prima, he?)

13:10 - na vyvýšené zádi narazíte na novou osobu - Rosu Logan, zjistíte, co si o událostech myslí ona a nové informace zkonfrontujte s Rebeccou (kabinu č.2). (Rebco, Rosa je...)

13:20 - další novou postavu zastihnete v kabině č.3, je ■ Daphne, Niklosova dcera, její názory jsou zvláště užitečné.

13:30 - v zadní hale si promluvte s Dickem, v baru se Susan a konečně v jídelně s Fabianim. (Při jídle se ale nemluví!)

13:40 - seberte malý klíček z hrnce v prádelně a popovídejte si s Hectorem, který uklízí v Niklosově pracovně.

13:50 - z Daphne vyzvěďte něco nového o Rose ■ potom prohledejte košík ■ vyvýšené zadní palubě. (Těch špačků!)

14:00 - až se Rosa přestane zlobit, tak ■ s ní popovídejte na nové téma. (Co ten Klaus?)

14:10 - nyní je Toma kabinu konečně odemčena, ■ skřini najdete důležitý dopis.

14:20 - pospěšte si na zdvi- ■ ■ zádi a až bude zle, použijte záchranný kruh.

14:30 - Susan vám sdělí nové drby... (a ■ je dobře)

15:00 - přesuňte se do její kabiny (č.3). (a to má ■ to)

15:10 - pod zrcadlem naleznete Daphninu hrací skříňku, kterou musíte spustit malým klíčkem z prádelny.

15:20 - zablokujte otáčející se postavičku a znovu otočte klíčkem, vezměte si dopis z tajné schránky. (To je, co?)

15:30 - hurá do baru. (?)

15:40 - na místě činu seberte kabelku. (s mařenama?)

15:50 - kabelku vraťte Daphne (kabinu č.3) a zeptejte se ji ■ Agnesinu závět.

16:00 - na WC vedle kabiny č.2 najdete ■ umyvadle (!) mýdlo, seberte ho. Nyní vás čeká zdoluhavé vyslýchání všech osob na palubě, trape je tak dlouho, až získáte 10 minut.

16:10 - rychle ■ Dickem, ví něco nového... (o StB?)

16:20 - v naší kabině leží ■ dveři zajímavý dopis.

16:30 - běžte se podívat na sluhu Hektora, leží ve své kabině a simuluje bolestí slepého střeva. (Sněd! ovocné müsli.)

16:40 - konečně můžeme do kuchyně, kde je potřeba vzít ze stolu uprostřed místnosti otvirač na plechovky a sjít tajným výtahem (nahore vpravo) do skladiště. Tam seberte páčidlo, v levém dolním rohu místnosti vylomte uvolněná prkna, najdete usvědčující 8mm film. Další vylomte víko bedny a otevřítákem otevřete plechovku - pozor granáty! (A co úklid?)

16:50 - u motorů na levém sudu leží užitečný šroubovák, bude se jistě hodit.

17:00 - na promítačku v kušárně nasadte nalezený film, šroubovákem sundejte kryt přístroje a stiskněte tlačítko. Nasroubujte kryt zpět a tlačítko stiskněte znovu. Teď pozorně sledujte tajné záběry. (Porno?)

17:10 - v zadní hale potkáte Daphne, která vám předá vzkaz od Susan. (Miluji Te?)

17:20 - v kabině č.3 si prohleďte Susan. (Kočka, ne?)

17:30 - nyní se vám otevře přístup do poslední nenavštívené kajuty, kde ■ knihovně najdete jednu velmi důležitou knihu, pořádně ji prohleďte.

17:40 - v Niklosově pracovně sestavte knihy na prostřední polici knihovny v pořadí "INCAL". (Což LACINA?)

17:50 - projděte tajným vchodem a zmlátte útočníka do bezvědomí. (Žeby skin?)

18:00 - prohledejte ho. (No jen ■ nestyďte!)

18:10 - seberte paňácu. (?)

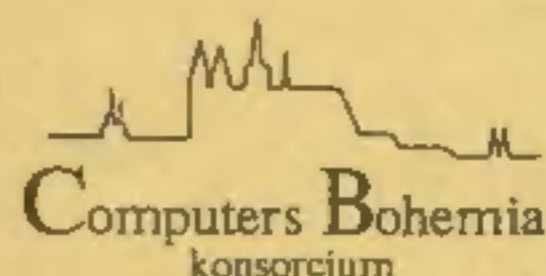
18:20 - v kušárně ukažte paňácu Daphne. (Lidi, ta zirá!)

18:30 - usvědčíte vraha!!! Na shledanou ■ dalších návodů se těší ■ + s.c.s.

Computers Bohemia - servis zasilací služby

Tel. 02/264524 POUZE 8-10 a 17-19 hod.

Pod lázni 2, 140 00 Praha 4 (jen zasilací adresa)



Commodore AMIGA 3000

AMIGA 3000 tel.
Commodore A2024 1024x1008 bez blikání tel.

Commodore CDTV

Commodore CDTV AMIGA-CD ROM 29998
Tast-Amiga interface AT klávesnice 1999

Commodore 64

C64-II 64KB RAM 5249
VC 1530 kazetová paměť 899
VC 1541 - II ext. drive 5,25"/170 KB 5599

ATARI

AtariST/STE/MegaST/MegaSTE

DataJetX40 42MB 25ms SCSI harddisk (ST/STE) 21495
DataJetR44 44MB 25ms SCSI vyměnitelný harddisk + 1 cartridge (ST/STE) 29998
Data-Cartridge 44MB pro DataJetR44 4495
Data cable VHA-2 20cm DMA kabel 666
vortex ATonce-Plus 80286 PC/AT emulátor, 16MHz, Norton 8.0, EGA ■ VGA monochrom (ST/STE) 7129
vortex ATonce-386SX 80386SX emulátor, 16MHz, Norton SI až ■ (jen pro MegaSTE -

bez adaptérů) 14289

vortex ATonce-386SX/ST 80386SX emulátor, 16MHz, Norton SI až 16 (ST/STE - není pro MegaSTE) 14289

80387SX-16 aritmetický koprocessor pro 386SX a 386SX/ST 6198

vortex FAST-RAM 512KB pro 386SX ■ 386SX/ST 1849

Adapter MegaST 1489

Adapter 1040STE 1869

PLCC-Extractor pro 386SX 1249

Atari MegaST4 ■ monitor SM194 19" 1280x1024 bodů mono. + grafická karta tel.

Atari SLM804 laserová tiskárna tel.

Calamus SL DTP program 22498

ŽE JE NEZNÁTE?

...**AMIGA MAGAZIN** přináší zajímavé informace o dění ve světě AMIGA...
...bez **EXCALIBURU** by mnozí hráči počítačových her byli bezradní...
...s pomocí **PCM** zjistíte, že existuje více druhů počítačů...

...VYDÁVÁ PCP, BOX 414, 111 21, PRAHA 1...

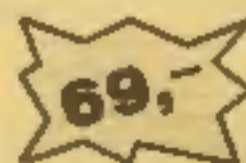
AMIGA 500 PC/AT AMIGA 500 plus PC/AT

IBM-PC KOMPATIBILNÍ AMIGA

- dva počítače v jednom
- Norton SI faktor 16,2
- multitasking AMIGA - PC/AT
- EGA a VGA monochrom. rozlišení
- Windows 3.0 (min. 2 MB RAM)
- vysoká kompatibilita

tel.

**NEKOMPATIBILITA
MINULOSTÍ**



**za 90 minut
BESTSELLER:**

THE ULTIMATE SOUND EXPERIENCE

VOL.4

90 MINUTOVÁ AUDIOKAZETA
S NAHRÁVKAMI HUDEBNÍCH SKLADEB,
INTERPRETOVANÝMI POČÍTAČEM

AMIGA 500

DOLBY SYSTEM STEREO

NEZÁVAZNÁ OBJEDNÁVKA

1. Pokud jste v nabídce Computers Bohemia nenašli některé výrobky, o které byste měli zájem, vyplňte je v této objednávce nebo na zvláštní příloze. Uveďte také cenu, kterou byste byli ochotni zaplatit.
2. Objednávku zašlete na adresu: Computers Bohemia, Pod lázní 2, 140 00 Praha 4.
3. Tato objednávka je nezávazná, neboť dosud nemáme ■ prodejci nebo výrobci kontakt.
4. O rychlosti a výsledku vyřizování této objednávky Vás budeme průběžně informovat.

Jméno			
ulice			
PSČ, město			
Telefon ■ předvolbou ()			
název výrobku (výrobce)	ks	cena	celkem
typ počítače:	celkem		

ZÁVAZNÁ OBJEDNÁVKA

1. Nejdříve se telefonicky nebo písemně informujte o aktuálních cenách, dopravě a způsobu placení.
2. Po upřesnění zašlete tuto objednávku na adresu: Computers Bohemia, Pod lázní 2, 140 00 Praha 4.

Jméno			
ulice			
PSČ, město			
Telefon s předvolbou ()			
název výrobku	ks	cena	celkem
typ počítače:	instalace, doprava		
	celkem		
datum, podpis:			

NAŠE TIPY PRO VAŠÍ NEZÁVAZNOU OBJEDNÁVKU

VŠICHNI

- ...sháním hry a další software...
- ...návod, knihy, informace...

COMMODORE AMIGA

- ...Novia 20i - miniaturní harddisk 20MB s kontrolerem se snadno instaluje dovnitř Amigy 500...
- ...urychlovací karta s MC68030...
- ...flickerfixer pro Amigu 500...
- ...trackball se obzvláště hodí k Amize 500 plus...
- ...program MSH umí konvertovat data mezi Amigou, MS-DOSem a Atari ST...
- ...program VIRUSCOPE zničí kolem 100 virů...
- ...nové Assembly, Pascal a C...

COMMODORE 64

- ...tiskárna by se využila...
- ...nové programy jsou prý výborné...

TĚŠÍME SE NA VÁS

NA PRODEJNÍ VÝSTAVĚ ČS. A ZAHRANIČNÍCH FIREM

PC SALON

3. - 5.12.91

(10 - 18 HOD.)

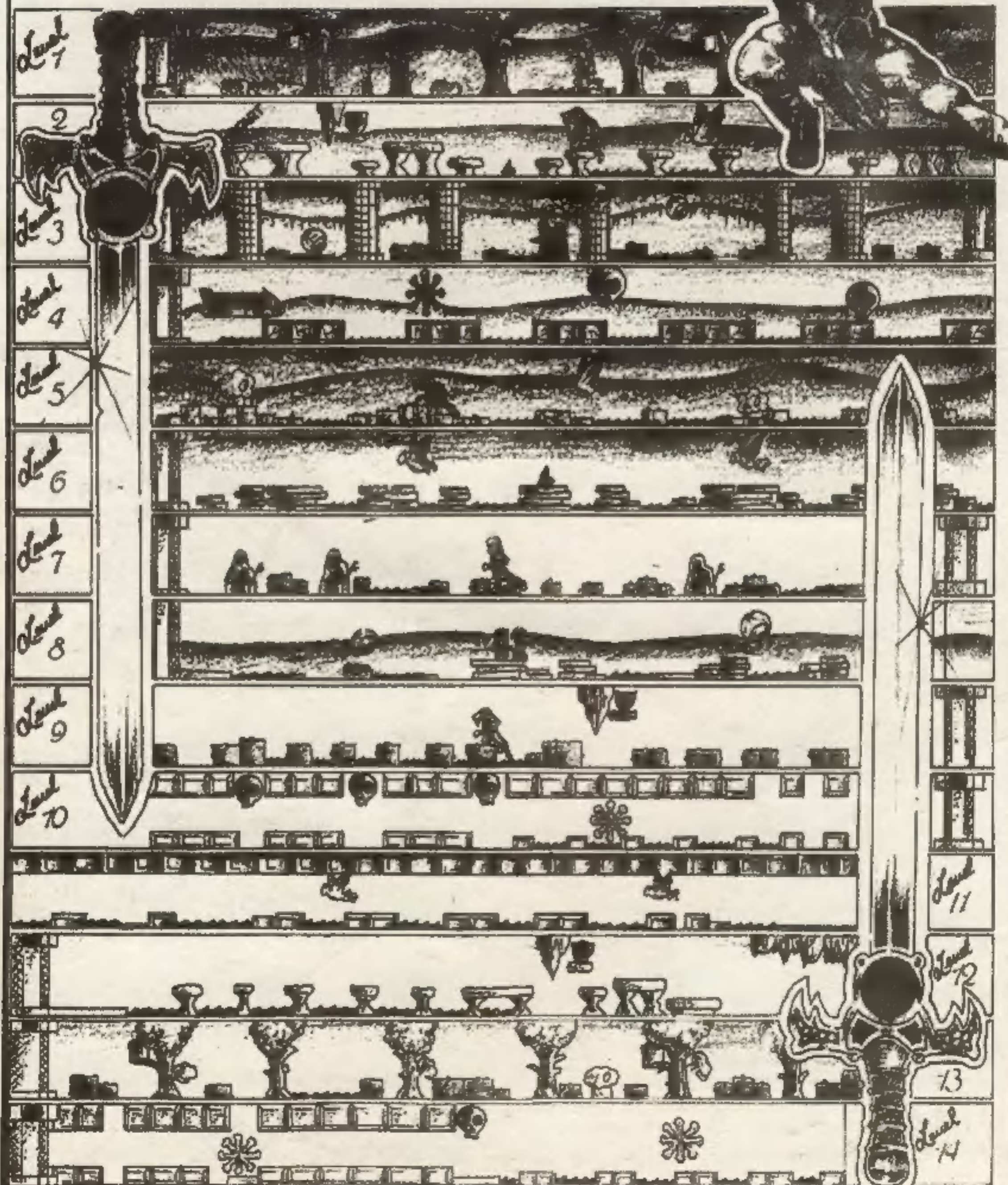
PALÁC U HYBERNŮ
NÁMĚSTÍ REPUBLIKY
PRAHA 1

OSOBNÍ POČÍTAČE A PŘÍSLUŠENSTVÍ
KANCELÁŘSKÁ TECHNIKA
BOHATÁ NABÍDKA PROGRAMŮ A PŘÍRUČEK
KONZULTACE A KRÁTKÉ PŘEDNÁŠKY
KATALOG POČÍTAČOVÝCH FIREM • CENÍKY
VÝHODNÉ CENY NA VÝSTAVĚ
PŘÍMÝ PRODEJ NEBO PRONÁJEM

BUDEME TAM S VÁMI

THUNDERCATS

Excalibur



Cruise For a Corpse



Andriano Andro de Scutr



Julio Esperanza Alfonso
Y Soca Lambada



Rebecca Karaboudjan



Daphne Karaboudjan



Suzanne Plum



Thomas Logan



ZVÝŠENÁ ZÁď



HORNÍ PALUBA



STŘEDNÍ PALUBA



PODPALUBÍ

Kabiny horní paluby

- 2 – Niclos a Rebecca Karaboudjan
- 3 – Daphne Karaboudjan a Suzanne Plum
- 4 – Father Fabiani a Dick Schmock
- 5 – Julio Esperanza a Raoul Dusentier
- 7 – Thomas a Rose Loganovi
- 8 – Kapitán Simon Van-Müller

Střední paluba

- A – Zadní hala
- B – Bar
- C – Jídlna
- D – Kuřárna
- E – Prádelna
- F – Kuchyně
- G – Přední hala

Podpalubí

- a – Schodiště ze střední paluby
- b – Motory
- c – Pokoj sluhy Hektora
- d – Chodba
- e – Niclosova pracovna
- f – ???
- g – Skladiště